

COM

Commodore Világ

FÜZETEK

Nr.03-04.

I.évfolyam

1995/november-december

ISSN 1219-4433



Lap- és nyomdai adatok

COM-WARE

Ára: 398,- Ft

Előfizetéssel: 338,- Ft

Elsősegély

TökösMákos

AMIGA NEWS

C64 felhasználói rovat

C64 és Amiga leírások

Amiga felhasználói rovat

Térképek

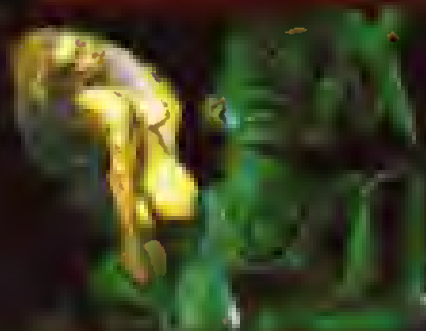
DEMOLITION

Áttekintés az elmúlt évek
legszínvonalasabb AMIGA
demoiból

APPROACH



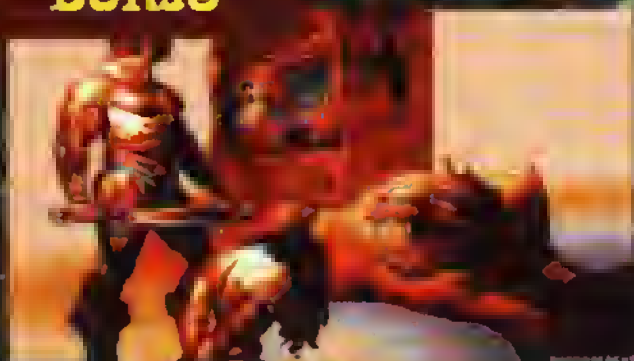
AZTEC



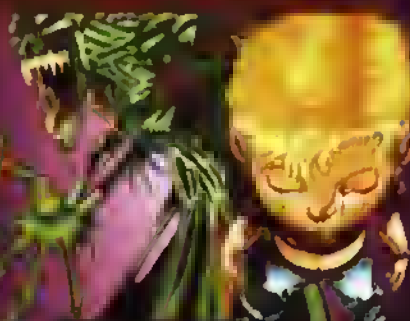
THE BODY



BORIS



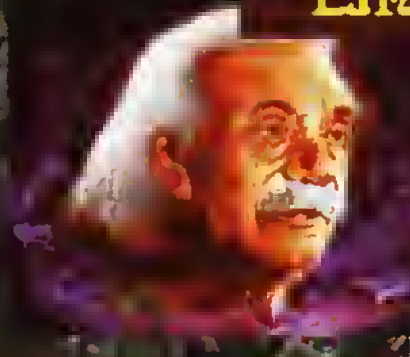
CHILD



DAEMON



EINSTEIN



ETC 2.



GARCON



Tartalom

Tartalom, bevezető...	1
Bevezetőnek egy kis tartalom.....	1
THE PAWN (C64)	2
A '95-ös Nyári Különszámban megjelent leírás folytatása.....	2
ALIEN BREED 3D (Amiga)	10
A legújabb (előtti) DOOM klón Amigán	10
MOONSTONE (C64, Amiga)	13
Most hoid kő, vagy nem kő?	13
TökösMákos	
711Mps European Football (64, Amiga)	15
Armalyte (C64, Amiga)	15
Beach Head 2. (C64, Amiga)	16
Budokan - Martial Spirit (C64, Amiga)	17
Chessmaster 2000 (C64, Amiga)	17
Chessmaster 2100 - The Fidelity (C64, Amiga)	17
Double Dribble (C64, Amiga)	18
Eivira 2. (C64)	18
Esklmo Games (C64, Amiga)	19
Exploding Fist (C64, Amiga)	20
5th Gear (C64, Amiga)	20
Kick Box Vigilante (C64, Amiga)	20
Meanstreak (C64, Amiga)	21
Mechanikus (C64)	21
Mikie (C64, Amiga)	21
Robin Hood (Amiga)	22
Shogun (C64, Amiga)	23
Shoot Out (C64, Amiga)	24
Street Sports Basketball (C64, Amiga)	24
Steel Thunder (C64, Amiga)	25
Summer Games I. (C64, Amiga)	25
Summer Games II. (C64, Amiga)	25
Tron (C64, Amiga)	26
Zamzara (C64, Amiga)	26
ELSOSEGÉLY	
Oh, Chuckychucky! (Még mindlg hogy jön ez ide?!)	27
MAPS	
Back to Reality (C64)	28
Doomsday Blues (C64)	28
The Last V8 (C64, Amiga)	28
Ishar (Amiga)	29
Devlants (C64, Amiga)	30
Obsidian (C64)	30
Wasted Time (C64)	31
Közkívánatra	
Slm City (C64, Amiga)	32
Neuromancer (C64, Amiga)	38
C64 felhasználói rovat	
Double Hack'em	41
Duplicator	41
File Master V1.0	41
File Converter	41
Kewesaki Rythm Rocker	41
Logo Converter V4.1	42
Music Assembler	42
Music Wizard V2.0a	42
RTC Supercopy	43
Second Aid	43
Super Fast Diskcopier	43
Turbo Copy V1.0	43
Turbo Copy V2.0	43
AMIGA felhasználói rovat	
Joystick lekérdezése	44
Sprite-ok Amigán	44

Épp ez jutott eszünkbe...

Köszöntünk mindenkit a CoV Füzetek 3-4., egyben utolsó részeiben. Igen, sajnos egy szomorú bejelentéssel kell kezdenünk, és egyben befejeznünk ezt a tiszavirág illatú próbál-

kozást, amit mi Commodore Világ Füzeteknek neveztünk el. Búcsúzunk tehát, a búcsú oka gondoljuk mindenki előtt ismert, nem sok értelme van tovább ragozni. Mi azért megpróbáltuk. Viszlát Commodore, viszlát Commodore tulajdonosok!

CoV

Commodore Világ füzetek
1995/november-december

I. évfolyam (Nr.03-04.)

Megjelenik: 2 havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiedő: Rucz Lajos

Felelősen szerkesztő: CoVboy

Borító: Dinogiri demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Gatto)

Munkatársak:

Drimók Dávid (D.D.)

Olessák Róbert (Küx.)

Demjén Márk (Duke)

Kovács Péter (P.W.S.)

pH03N1x & Wami

Gazda Zoltán (Rebel)

Takács Tibor (TyB)

Rózsa Tamás

Eryedi Gyula

Racsó Norbert (Racsi)

Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI. Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363,
1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási hirdetés díját, rendsz újsgát, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írálok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adjátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a régebbi sárga csekket felhasználni!

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

Tördelés, azinbontás: Com-Ware Kft.
Lévilágítás: Timp Kft.
HU-ISSN 1219-4433
AGROPRINTNyomda, Gyál

Felelős vezető: Tóth László



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE



FÜZETEK

THE PAWN

Bizonyára valamennyi érintett fél örömmel veszi tudtul, hogy pár hónappal ezelőtti PAWN-olódásaink ezennel folytatódnak! — Olyannyira, hogy többé-kevésbé a végére is érünk ennek az örökzöld alkotásnak: külön köszönet illeti ezért Weigert Józsefet Gyomaendrődtől, aki a program megoldásában — eléggé jelentősen — közreműködött, és aki nélkül tehát nem jöhetett volna létre ez a cikk... Ám mielőtt még bármibe is beletognánk, egy kis helyesbítéssel kell kezdenem a dolgot: az igen tisztelt Szerkesztőség (illetőleg az általuk használt PC-s editor) valamiféle ismeretlen okból kifolyólag alighanem komolyan pikkel az "i" betűkre (nagy hosszú ó), ugyanis a *Nyári Különszám*ban megjelent leírásaim közül kettőben is probléma akadt ezzel az ominózus karakterrel. Az első eset nem sok vizet zavar — a LORD OF THE RINGS-leírás elején a "homályos időkből" kifejezés helyett "homályos idők-ből" jelent meg —, a második már annál inkább: a GÁLYA-kiegészítésben az "ADD KIRIT KUNIGUNDÁNAK" utasítás valamiképpen "ADD KARIT KUNIGUNDÁNAK"-ra módosult; s minekutána a játékban mindkét említett nevű tárgy (kő és karó) egyaránt előfordul, ez néminemű félreértésro adhatott okot. A megoldásra remélhetőleg már mindenki magától is rájött, egyébként az eredetileg begépelte szövegben még helyesen szerepeltek e szavak...

És akkor most folytatódjék a PAWN. A múltkoriban valahol ott maradt félbe az ígéretesen induló kalandozás, hogy "nem akármilyen" — szellemi — izgalmak közepette ráleltünk egy bizonyos kék kulcsra, valamint egész sor, hoz-

zá hasonlóan rejtélyes és ismeretlen rendeltetésű cuccra és kijáratra, amivel akkor még nemigen sikerült bármit is kezdeni; azóta azonban — az említett olvasói közreműködésnek hála — a rejtélyek túlnyomó részére mindenféle túlburjánzó képzelődést megsemmisítő (pontosabban: visszaszorító) világos fény derült.

Mindjárt az első ilyen "rejtély" a kedvenc gurunk találóskérdése lesz, pontosabban szólva az a kérése, hogy szerezzük meg neki "minden halandók alapvető táplálékát", vagy mit... Az ember efféle kilejezéseket hallva valamiféle különleges esszenciákra gondolna, holott a válasz erre a kérdésre (mármint hogy mit is takar ez a kicsit fellengzős megfogalmazás) kiábrándítóan egyszerűnek látszik: nem másról van ugyanis szó, mint az egyszerű és közönséges vízről. S hogy miként szerezzük meg neki ezt a ritka csemegét? A valószínűségben ez lenne a probléma megoldásának legközenfekvőbb mozzanata — minthogy azonban mi most egy kalandjátékban vagyunk, így már-már olyan lehetetlen kerülőutakra kényszerülünk ezzel, mintha csak mondjuk a bürokrácia útvesztőjében tévelyegnénk éppen elhagyatva és reménytelenül... Na de annyira azért talán mégsem lesz nehéz fölballagni a hegyoldalra egészen az örök hó birodalmáig, majd pediglen vötelezni onnan egy kis havat (GET SOME SNOW WITH BOWL): visszalelé haladtunkban ez a hó majd szépen fölolvad, és — ha vörre nem is, de mindenesetre — vízzé válik (GIVE BOWL TO GURU). Ismerősünk erre az innen déli felé található erdei tisztásra irányít bennünket, ahol is a jólfejt

pázsit közepe táján álldogáló öreg fatuskót közelebből szemrevételezve (EXAMINE STUMP) egy érdekes kis zacskóra bukkan a kíváncsi szemlélődő (LOOK INTO POUCH), mely különféle "színeket" tartalmaz a belsejében — számszerint éppen három darabot: egy vöröset, egy zöldet, valamint egy kéket. Nem túl nagy ördögösség mondjuk összekeverni egymással a hármat (MIX COLOURS), aminek eredményeképpen pedig egy "fehéret" kapunk (EXAMINE WHITE). Eme bizonyos "fehér", eltekintve attól, hogy szép, azzal a nagyszerű tulajdonsággal is bír, hogy a sötétben ragyogó fénnel világít majd nekünk — ami számunkra azért is igencsak előnyös, mivel így kiváltja a ló révén csak nehézkesen mozgatható lámpást, s azzal ellentétben ezt bármilyen szűk helyre is akadálytalanul magunkkal cipelhetjük.

Hogy elméletünket a gyakorlatban is igazoljuk, mi sem természetesebb, mint alászállni vele a földalatti barlangvilág homályos rejtekébe: oda, hová ezidáig mindössze egyetlen lejáratot ismertünk (az északi hegyek barlangjain át ugyanis), ámde nemsokára kiderül, hogy amellet még létezik egy másik is. Nincs is olyan messzire innen, mindössze csak az egyik szomszédos helyszínen álló vastag törzsű, öreg fára kell fölkapaszkodnunk hozzá (CLIMB TREE). A fa törzsén a magasban egy bezárt deszkaajtót pillantunk meg: a CoV *Nyári Különszám* lelkes olvasói még emlékezhetnek rá, hogy ezt az ajtót a palotakertből eltulajdonított kis fakulcs nyitja (OPEN DOOR WITH WOODEN KEY). Odabenn egy kellemes is szoba tárol a szemünk elé a fa törzsébe

építve: a fa belsejét ugyanis valakik egykor szorgos munkával kivájták, és alulról (belülről) szilárd padlózatot ácsoltak hozzá — míg felülről, amerre az üreges odú elkeskenyedve tovább folytatódik, a falest és a kéreg kisebb nyílásain és repedésein keresztül sejtelmes, homályos naptény árad be a helyiségbe. (Kívülről szemlélve pedig nem látszik az egészről semmi, csupán az ajtó fenn a fatörzsön.) Felfigyelünk emellett arra is, hogy az egyik padlódeszka feltűnően lazábban illeszkedik a többinél, s mint olyan, természetesen nyomban fölébreszti bennünk a tudományos érdeklődést — lelkesedésünk azonban (mint ahogyan az lenni szokott) rendesen le is lohad, amikorra konstatáljuk, hogy a program minden újabb elmozdítási kísérletünkre mániákusan ugyanazt hajtogatja, nevezetesen: *"The boards are too heavy to lift."* Már-már komolyan elcsüggednénk, amikor egyszer csak a homlokunkra csapunk, és rádöbbenünk, hogy nem egyéb, mindössze a nyitott ajtó az, ami a műveletet akadályozza: miután véletlenül befelé nyílik az alkalmatosság (keresztben a gerendák fölött ugyebár), érthető, ha nem tudjuk tőle fölemelni az alatta fekvő deszkalapot... Először is tehát be kellene csukni azt az ajtót (CLOSE DOOR), s utána már egy LIFT FLOORBOARD parancs bebillentyűzése sem log különösebb nehézséget okozni. Az eltávolított padlózat alól egy sötétlen ásitózó lejárát bukkan elő, s mint-hogy van már mivel világítanunk, nagy bátran megindulunk lefelé az ijesztően nyikorgó csigalépcső mentén...

A "lépcsőházban" lefelé menel egy alacsony mennyezetű földalatti szobába érkezünk, ahonnan két kijáratot is látunk, olyat, amelyen keresztül elhagyhatjuk azt (több is akad belőlük ugyan az összes löbbi irányban, csak hogy amazokat sajnos nem a mi méreteinkhez szabták, hanem nátnknál sokkal alacsonyabb teremtmények hasz-

nálatára vannak ott) — miután ezenkívül nincs itt semmi érdekes, induljunk is el, mondjuk, a keletre. Egy szavazóhelyiségben találjuk magunkat egy kis és egy nagy doboz bizalomgerjesztő társaságában (EXAMINE BOXES): a nagy dobozba pottyanthatja szavazatát mindenki, aki *Gringo Baconburgerre* szavaz — s a kicsibe pedig, aki ellenében óhajtja leadni a voksát. S hogy kicsoda is volna ez a *Gringo Baconburger*? Valaki, aki a törpék titokzatos társadalmának (már csak a kétféle doboz egymáshoz viszonyított méretéből is következtetve erre) vagy erősen megbecsült, vagy pedig erősen öntelt tagja kell legyen — vagy esetleg mind a kettő egy személyben. (Egyszerűsíti némileg a helyzetet, hogy nemigen hallunk róla, hogy őrajta kívül egyéb jelölteket is állítottak volna ezek a derék kis bányászok...) Egyébként a játékban másutt is látunk majd még valahol egy választási hirdetőplakátot egy szűrkeszakállú úriember (úritörpe?) portréjával kiderítve, mely arra bujtogat, hogy szavazzunk *Baconburgerre*, aki cserébe segít majd nekünk *"megszabadítani alagútjainkat a foszforeszkáló mohától, a teleportáló varázslatoktól, a nyelvi lelemények valószerűtlen alkalmazásától, valamint minden féle és fajta útvesztőtől és labirintustól..."* Na, ez utóbbi speciel minekünk is jól jönne, csak kár, hogy szavazatot leadni ezidáig még nem nagyon sikerült ebben a játékban. (Gyaníthatóan — mint oly sok más hasonló dolgot — ez is csak poénnak tették bele a játékba a készítőik.) Igaz, a másik szobában a szőnyeget félrehúzza (PULL RUG) egy padlóba épített széfet találunk az ismeretlen lickó írósztala alatt; de miután ezzel se nagyon sikeredett semmit se kezdeni, úgy döntünk, inkább a másik, nyugati járat mentén folytatjuk fölledező utunkat.

Egy elágazáshoz jutunk, ahonnan a délnyugati folyosó egy további terembe vezet; ott meg egy

kampóra felakasztott barlangászsisak (TAKE HAT AND WEAR IT), valamint egy divány vonja magára álmélkodó pillantásunkat a rajta heverésző párnákkal együtt (SEARCH CUSHIONS). Érdemes volt betérnünk ide, úgy látszik: a párnák alatt egy 2 ferg értékű pénzérme bujdosott valahol a kárpitozott huzat ráncai közt (TAKE COIN). Nyugatra innen található a konyha, ahol mindenféle izgalmas tárgyakra bukkanhat a kíváncsi szemlélődő — csak hát ezek a mindenféle izgalmas tárgyak sajnos abszolút érdektelennek minősülnek a jelenlegi megoldás szempontjából, ennél fogva célszerűbb lesz visszalelé elhagyni a helyszínt.

Az északnyugati vájat ezzel szemben egy liftajtóhoz vezet bennünket, ami rögvosi érdekesebbnek látszik, hiszen az alsóbb szintekre ereszkedhetünk le általa: mindössze egy PRESS BUTTON-ra lesz szükség, és a felvonó már is elindult értünk, miközben föllelé vánszorog — halljuk, amint a mélyben, egyetlen nagy zökkenéssel beindul a liftet vezérlő mechanikus gépezet. Ezl követően nincs más teendők, mint kinyitni szépen az ajtót (PULL DOOR), majd pedig belépni rajta keresztül a liftbe (ENTER LIFT): pillanatokon belül üvöltve zuhanunk a liftaknába, és szentül megfogadjuk, hogy legközelebbi alkalommal majd várunk ezzel legalábbis addig, ameddig előzetesen a lift is meg nem érkezett... Ez az esemény mintegy két-három lépésnyi időn belül — várhatóan és elkerülhetetlenül — be is következik, s hogy örömrünk tökéletes legyen, a felvonó bolsejében (ENTER LIFT AND PUSH DOOR) további kettő darab nyomógombbal nézünk farkasszemet (EXAMINE BUTTONS). Az első kapcsoló (a felső) logikusan felfelé, míg a másik ugyanakkor lefelé való menetbe kapcsolja a liftet — ám mivel most a légfelső szinten állunk, nincs más választásunk, mint az alsót nyomni meg (PRESS

SECOND BUTTON). Nem indulunk ol: elfelejtettük ugyanis becsukni az ajtót (PUSH DOOR AND PRESS SECOND BUTTON). Na így már mindjárt másképpen festenek a dolgok, dőcögünk is szépen lassan lefelé; nem másért persze, mint hogy az odalenti kijáraton kilépve újabb alattomos, s nem kevésbé halálos veszedelmek rontsanak sántáni gúnnnyal felkacagva ránk — mint amilyen az a köomlás is például, amelyet most a sisaknak köszönhetően kivételesen sérletlenül túlélünk. De nem is csak túléljük, hanem érdekes fölfedezéseket is leszünk egyben: rádöbbenünk ugyanis, hogy amerrefelé járunk, az voltaképpen egy bánya. Megtoldhatjuk ezt még azzal is, hogy ezt az egészet alighanem ugyanazok a sokat emlegetett törpék építették, akiknek az alagútrendszer többi része, nemeg a fatörzs-szoba is ebből következőleg a lelken szárad — s akikkel egyébiránt sehol a játékokban nem sikerült eddig összehatalkozni. (Valahol mindenesetre — elméletileg — szerepelniük kell, hiszen a program megérti a "gnomes" szót, és még más hasonlókat is — pl. "hobbits" stb. — , amelyek büszke tulajdonosait mindezidáig még nemigen sikerült föllelni *Kerovnia* helyszíneinek labirintusaiban; fölfedező kedvű kalandoraink tehát ne csüggedjenek, akadnak még ismeretlen, rejtett elemek a PAWN-ban!) Visszatérve tehát, szorgalmas törpikéink helyett mindössze egy megkezdett, ámdo elhanyagolt bontásra lelünk a föld alatt; ami tapasztalati úton cáfolni látszik azt az elhamarkodott kijelentést, miszerint "a fiúk a bányában dolgoznak". Kärpöllésul azért találunk legalább néhány ércrögöt a földön — ezeket a vakolókanálal lepiszkálva a köröl, szépen besorolhatjuk őket a gyűjteményünkbe (GET LUMPS WITH TROWEL). Amennyiben közelebből is szemügyre vételezzük a zsákmányt, kiderül, hogy nem is akármit: ólmit találtunk — amitől már előre is dör-

zölhetjük a tenyerünket, hiszen kissőbb csapalra való alkimista ismerősünk ígérete nyomán ebben már is az arany szívmelegető csillogását látjuk. Izgatoltan kalapáló szívvel indulunk hát vissza, bár azért persze a liftben megtalálható kótéltekerccsel se felejtjük III (TAKE ROPE), és útközben szakitunk némi időt a *Honest John*-nál történő bevásárlásra is: az érme és a váltó birtokában immáron akármil megvásárolhatunk, aminek csak szükségét látjuk. Stilszerűen legyen ez mondjuk a whisky és a sör (BUY WHISKY BOTTLE WITH COIN AND BEER BOTTLE WITH CHIT).

(Ide kapcsolódik még egy kis kiegészítés e leírás *Különszám*-beli előzetesével kapcsolatban: az ott leírtakkal ellentétben nem kötelező kívánni, ameddig a kalandor kiszabadítja nekünk a királykisasszonyt, sőt, jobban is járunk, ha mindjárt az első adandó alkalommal ellátjuk a baját annak a fickónak! Érthető módon nem hagyhatjuk ki, ha egyszer végre alkalom kínálkozik bosszút állni ezen a semmirekellőn, aki — velünk ellentétben — mindenütti sikeresnek látszik, és minden ajtó, valamint egyéb nyílászáró alkalmazosság szélesre tárul előtte, ahová csak beteszi a lábát (ami nem csoda, hiszen a programozók pártfogását élvezi): ennyi kis elégtétel azért minékünk is jár... Mellesleg egyéb, nem lebecsülendő előnyökkel is jár a dolog: a játék vége felé így személyesen indulhatunk majd a bájos trónörökös felkutatására.)

Miután útközben elolvastuk az elvetemült törpe folyosófalra kipozterozott választási hirdetményét, a laborban az alkimisták kapva kapnak a lehetőségen, hogy tudásukat és rátermeltségüket végre méltóképpen bizonyíthatják nekünk (GIVE LUMPS TO ALCHEMISTS); azzal hárman háromlelé szádnak aranyat készíteni — ki-ki a saját feje után természetesen — , és egyszerre csak azon kapjuk magunkal, hogy egye-

dül hagytak bennünket, mindenféle laboratóriumi flaskák és kémcsövek közt. Érdekes módon egy leásdobozl (TEA CHEST) és néhány befőttesüveget (JARS) is találunk itt, de hogy ezek miféle logika alapján kerülhettek ide, azt már csak az ördög tudná megmondani... Az ördög?! Csak ne nagyon emlegessük, merl még meghallja, és megjelenik itt nekünk — ami nem is hangzik olyan hiheletlenül, tudnillik ökelme közelebb tarlózkodik éppen ehhez a helyhez, mint hinnénk. Hamarosán találkozni fogunk vele személyesen; addig is felkészülésül olvashatunk róla meg a házigazda sölét üzelmeiről az Innen északkeletre nyiló raktárhelyiségben egy-két érdekesnek tűnő dolgot. Alkimistáink felkos szétszaladása ugyanis azzal az üdvös következménnyel járt, hogy — jóllehet aranyunk egyelőre nincsen — immáron szabadon garázdálkodhatunk azokon a folyosókon is, amelyek elől moslanáig (mint valamirevaló illetéktelen behatolóhoz illik) el voltunk zárva és liltva; magyarán kihajítottak volna innen, hogyha megpróbáltunk volna szimatolgatni arrafelé. Az említett szobában egy bizonyos "aerosoul"-ra bukkanunk (nyelvújításkori szó — kellően zseniális magyar fordítás híján nevezzük mondjuk *lélekirtónak*), ami a későbbiekben majd még igencsak hasznos szerkenyűnek log bizonyulni, ezért körültekintően magunkhoz vesszük ezt is (TAKE AEROSOUL AND EXAMINE IT). Egy nyomógombot (NOZZLE) pillantunk meg a tetején, ami az egész tarlály-szerű alkalmazatosságának feltűnően *Chemotox*-szerű külsőt kölcsönöz... A sarokban emellett néhány porlepte, ódon könyvmatuzsálem kell fel a kíváncsiságunkat (EXAMINE TOMES), amelyek azonban kizárólag a megfelelő varázsigé segítségével olvashatóak anélkül, hogy tüsténti porrá ne hullanának széjjel. Ha csak ez kell, mi sem áll távolabb tőlünk (CAST A SPELL ON TOMES). Magától

kinyílik az egyik, és mi mohón találjuk a benne található írást (READ BOOK), amiben is *Kronos*-ról olvashatunk pár furcsa pletykát: többek között azt is, hogy — vérbeli tudományos munkatárshoz méltóan — a tudásért cserébe eladta a lelkét az Ördögnek, ám időközben megbánta a dolgot — csak hogy azt már sajnos nem lehetett többé visszacsínálni... Vagy mégis? Egy beszúrt tábjegyzetben további csemegeire bukkanunk: *Kronos* eszerint mégiscsak megválthatja lelkét a patástól — amennyiben három darab jótét lelket szállítmányoz neki saját maga helyett! Idáig jutunk az olvasásban, amikor a kötet váratlanul porrá omlik szét a kezeink között, s mi újfent magunkra maradunk mardosó kétségeinkkel: sejtjük most már, hogy a hercegnőt is miféle okból kifolyólag rabolta el, de azt nem tudjuk még, hogy mi mindent forgat a fejében vajon ezen kívül. Mi közünk is van nekünk voltaképpen ehhez? Csúpáncsak annyi, hogy közvetetten végeredményben miellenünk is irányul ez az egész: amennyiben tehát keresztbe teszünk neki valahol, és megakadályozzuk, hogy véghezvigye a tervét — pusztá jogos önvédelemből cselekedtünk így. Azért persze ne nagyon ítéljük el szegényt, hiszen ő is csak azt szeretné, amire — titokban vagy nyíltan — mindannyian vágyunk: *hatalmat* akar magának a többi ember fölött... Egészen más kérdés, hogy (elméletileg) minden rendelkezésre álló eszközzel meg kell(ene) akadályozni, hogy ohhez az áhított hatalomhoz a maga legteljesebb valójában, ténylegesen is hozzájusson (és nem utolsósorban a saját érdekében is volna erre szükség); feltéve, ha nem lennének túlságosan lusták és korlátoltak komolyabban is foglalkozni a problémával... Így viszont csak hagyjuk a dolgokat menni a maguk útján; de valami kis halvány reménysugár azért mégiscsak felcsillanni látszik: a kalandor megölésével ugyanis akaratlanul is magunkra

vettük azt a felelősséget, hogy immár nekünk kell megtennünk azt, aminek véghezvitelében őt primitív bosszúnk révén sikeresen megakadályoztuk — más szóval elvakult tettünk következményeképpen ezzel az elfajzott mágussal is kénytelenek leszünk megküzdeni. Igaz, hogy a kalandor eredetileg csupán a királylány kiszabadítására indult útnak, de ha már egyszer ilyen szépen elhatároztuk magunkat a cselekvésre, akkor ne engedjük, hogy efféle mellékes apróságok eltántorítsanak bennünket a kitűzött céltól...

Ekkora adag töprengés után valóban el is érkezett az ideje, hogy fölkeljünk, és folytassuk utunkat — ezúttal azonban már az északnyugati kijáraton által. Egy alagúton keresztül kijutunk a hegyből a nap-sütésre: a hegy északi oldalán, egy meredek sziklapárkányon találjuk magunkat. A legészakibb hegyre (ahol, mint tudjuk, keresett barátunk éledgel) egy rozoga, szélfúttá kötélhid vezet tovább innen — alattunk a mélyben pedig a folyó vize zubog. Nyugodtan végiggyalogolhatunk a hídon, a program minden blöffje és ljesztegetése ellenére sem fog leszakadni a súlyunk alatt, vagy bármilyen hasonló — a túloldalon pedig ismét egy sötét alagút vár ránk szorotattal. Északra továbbhaladva egy poros szobában találjuk magunkat, melynek valamelyik falát szép, tapétamintájú papírral helyettesíti, némi művészi jellegű falírkával téve izlősebbé (READ GRAFFITI). "*Ne dőlj neki a falnak!*" — hirdeti a figyelmeztető felirat. Naná, hogy megérti a program a "LEAN ON WALL" parancsot is, amelyet önmagukon uralkodni nem képes egyedek persze azonnal kíváncsián bepötyögnek — szó szerint *bedőlve* ennek az öcska trükknek —, hogy aztán összetört tagokkal landoljanak egy szakadék mélyén. Mi azonban, akárcsak az elvetemült szerzők, jól tudjuk, hogy semmi sem csábítja az embert jobban valaminek a megtételére, mint a

felszólító tiltás és a nyomatékos figyelmeztetés a dolog veszélyeire; így hát jóval elővigyázatosabban — sokoldalú vakolókanalunk által — "osunk neki" ennek a túlméretezett látszatakadálnak (TEAR PAPER WALL WITH TROWEL). Erőtéljes kénköszag csapja meg az orrunkat, mely valami mélységes sötétségből árad (odalentől talán még hallani is véljük korábbi önmagunk elhaló jajkiáltásait); azután egyszer csak eszünkbe ötlük, hogy a szoba átenső oldalán az ímént mintha egy beépített faliszekrényt láttunk volna (OPEN CUPBOARD). Micsoda meglepetés: egy jókora kampó mosolyog ránk a szekrény mélyén! Hogy ez a kampó vajon a falból áll-e ki, vagy csak úgy heverészik ott benn, azt a program már nem köti az orrunkra — de hogyha megpróbáljuk elmozdítani, csakhamar kiderülhet: az előbbi alternatíváról van szó. Ezek után nem jelent különösebb szellemi megterhelést összefüggést lelni fel a kampó és a feltárt szakadék között: miután véletlenségből egy kötelet is magunkkal hoztunk, nyilvánvaló, miképpen fogunk leereszkedni oda (TIE ROPE TO HOOK AND CLIMB DOWN). Megszokhattuk már, hogy újabban állandóan holmi sziklapárkányokon kötünk ki végül: természetesen most sincs ez másként (egyetlen különbség, hogy ezúttal nem a hegyoldalon, hanem a föld alatt vagyunk) — csak hogy addig nem is fogunk ám lekászátódni innen, ameddig el nem eresztjük annak a letkesen szorongatott kötélnek a végét (DROP ROPE). Fontos, hogy mikor majd legközelebb újra lefelé mászunk itt (vagy esetleg éppenséggel fölfelé: CLIMB UP), előtte azért ne feledjük el megragadni a kötelet is (TAKE ROPE); a program ugyanis erre külön nem figyelmeztet, és nem is teszi meg helyettünk, úgy hogy amennyiben kötől nélkül indulunk neki a bartangászexpedíciónak, úgy nagyon is elképzelhető, hogy testünkkel meglintsuk a szakadék aljában

szerényen oszladozó (mindamellett szorgosan egyre magasabbá váló) kalandjátékos-hullahegyet fogjuk gyarapítani... (Kár, hogy pótmegoldás gyanánt nem lehet megvárni, ameddig az utánunk érkezők holtteste apránként feltöltik a szakadékot — milyen kényelmesen átgyalogolhatnánk rajtuk.)

Ahová érkezünk, az egy hatalmas, kétszárnyú ajtó: a Pokol kapuja lesz az. A felíratot ugyan lespórolták róla a feleltőlten díszlettervezők, de ha kopogtatni próbálunk rajta (KNOCK ON DOORS), arra azért kapunk némi választ: egy ismeretlen ismerős válogatott sértéseket vagdos a fejünkhöz odaától. Amennyiben módszeresen zaklatni kezdjük az illetőt, és állhatatosak vagyunk ebben (KNOCK ON DOORS újra, majd azután még egy párszor egymás után), előbb vagy utóbb végülis kimerül a készlete, s amikor már végképpen nem tud semmi újat kiablálni nekünk — kénytelen lesz kinyitni nekünk az ajtót. Megkönnyebbült csalódással vesszük tudomásul, hogy mindössze egy jelentéktelen kis portás volt ez a nagyhangú szitkozódó, és korántsem az a kalfal kapuőr, aki már a harmadik ór látványát sem bírja elviselni... Ráadásul ez az ártalmatlan külsejű bácsi még egy üveg whiskyvel is könnyűszerrel lekenyerezhetőnek látszik (GIVE WHISKY BOTTLE TO PORTER). Végre ott vagyunk, ahová már bizonyára sokszor kívántak bennünket életünk során — csak azt elfelejték hozzátenni, hogy lehetőleg ne is térjünk vissza Innen soha többé. Észak felől tompa zeneszót hallunk beszűrődni ide a vastag falakon által; a hang forrását keresve egy kis épületszárnyban magához Jerry Lee Lewishoz lesz szerencsénk személyesen, amint lerobbant zongorája előtt üldögélve — stílszerűen — *"Great Balls of Fire"* című slágerét dalolja éppen, látnivalóan önmaga szóraztatására csupán. Nem véletlenül, hiszen nyilvánvalóan melógo

lehet kissé ezen a helyen — szolgáljunk hát neki egy kis frissítővel (GIVE BEER BOTTLE TO JERRY), amit ő hálásan elfogad, azután egy függőleges aknába lemászva folytathatjuk fölfedező utunkat a mélyben.

A következő csarnokba lépve keletlenül meglepetésben lesz részünk: a kezünkben látványosan ragyogó "fehér" lényo a csarnokot megtöltő ásványi kristályokról sokszorosán visszaverődve olyan káprázatos lény- és színorgiát rendez, hogy kis híján megvakulunk tőle, és lájdalommal hőkölünk hátra a szaruhártya-szaggaató látvány elől. Belépés előtt így kénytelenek leszünk megvárni kedvenc, kifogyhatatlan világítóeszközünktől (DROP WHITE), ami nem is olyan nagy veszteség, ludniilik errefelé világítás nélkül is eléggé jól elboldogulunk. (Mindenesetre azért visszafelé jövet ne lelejtjük el majd újból magunkhoz vonni!) Továbbállva egy újabb teremben lefejezett, bűzösen rothadó emberi hullákra leszünk figyelmesek, hurkokkal és kötelekkel kipányvázva a falhoz. Egy csapatra való hárpia-szerű, csőrös, karmos, szárnyas démon marcangolja és csipegeti a holtstetel látható élvezettel, s olyannyira belemerülve a hullákba, nemeget a jóízű lakmározásba, hogy — nagy szerencsénkrel — jövetelünket egyelőre észre sem vették. A sarokban árválkodó hűtőszekrény mélyén (OPEN FRIDGE) a tetekek leválasztott, hiányzó kobakja-ira is rálelünk: csemegeként, görögöldinnye gyanánt behűlve várják itt a következő ünnepi étkezést... De le is csapnak ránk a démonok tüstént, és pillanatokon belül cafatokra szaggaatják a testünket, mihelyt konstataáltak, hogy megjelenünk körükben — úgyhogy tanácsosabb lesz nem túlságosan sokáig nézelődni itt, hanem továbbállni, amilyen hamar csak lehet. Nem mintha a következő helyszín sokkal barátságosabb lenne: vitriolos gejzírek lörnek fel a föld mélyéből véletlenszerűen itt-ott, fej-

magasságban pedig mindenféle kiélesített kaszákat helyezlek el jó humorú lakberendezők... Az egész borzalmas káosz kellős közepén pedig egy súlyos trónszék magasodik, melyon egy fekete szőrmébe öltözött, lángoló tekintetű úriember foglal kényelmesen helyet: maga az Ördög személyesen! Miről is lehetne egy efféle alakkal szóba elegyedni? Természetesen kedvenc témánkkal hozakodunk elő Ismót (ASK DEVIL ABOUT WRISTBAND), s hogy ennek az örökös kérdezősködésnek valami haszna is legyen, ezúttal már valódi válasz is kapunk rá: felajánlja, hogy segít nekünk megszabadulni kényelmetlen földi blincselinktől, amennyiben előbb mi is segédkezünk neki szeretett üzlettársa, Kronos lelkének kézrekerítésében — aki ugyanis (amolyan kerovniai Faust módjára) nagy naivan megkísérelte becsapni és kijátszani őt... Ez egyúttal alighanem intő jelként szolgálhat számunkra is, azaz hogy lehetőség szerint igyekezzünk nem elbaltázni önként (?) vállalt küldetésünket. Azért persze, hogy fair legyen a játék, egy kis segítséget is kapunk a dologhoz (TAKE POTION BOTTLE): figyelmeztet rá, hogy a kapott üvegcsében veszedelmes méreg lapul, mindamellett igen vékony falú üvegből készült, úgyhogy óvatosan bánjunk vele. A következő pillanatban hirtelen a kötetlágcsón találjuk magunkat két darab hegycsúcs között, s már indulhatunk is a mágus felkutatására.

Ehhez az innen északnyugati irányban föllelhető, egyelőre még ismeretlen barlancsarnokba logunk ellátogatni, ahol egy óriási hatalomnyi kincs tetején (EXAMINE TREASURE), amelyet külföldi értékes drágakövek és finoman megmunkált arany- és ezüsttárgyak, továbbá egy csomó csillogó, ámde lellességgel értéktelen ilyen-olyan kacat és timfom különös egyvelege alkot — szóval mindennek a tetején egy házörzőnek szerződött tűzokádó sárkánnyal lesz

dolgunk. Minekutána ez az elavult hulló per pillanat sajnos egy kissé éhesnek látszik, s ráadásul — akárcsak holmi felelőtlenül elhanyagolt pitbull — még csak pórázra sincsen kötve (mi másért is lenne itt máskütnben, nem igaz?), nem bizonyul kifejezetten kellemes és szórakoztató szobatársnak a cukorlatat; de hogyha látja rajtunk, hogy hön szerelett gazdijának hoztunk — apró figyelmesség gyanánt — valami kedves kis ajándékot (röviden: nálunk van a korábbiakban likvidált kalandor — Időközben bizonyára oszlásnak indult — hullája), akkor kénytelen-kelletlen bár, de beenged bennünket a gazdihoz, vagyishogy úgy dönt, inkább visszafelé jövet log majd megvacsorázní minket. A varázsló dolgozószobájába lépünk, amelyet asztal, és könyvespolcok sokasága lesz lakajosabbá, a bejárat fölé kifüggesztve pedig egy izléses és hangulatos lámpás lóg. *Kronos* bátyó, megpillanlván kezünkben a hullát, ugyancsak kitörő örömmel üdvözl minket, azután cinikus mosollyal az ajkán kifejti, hogy velünk, a hőemberrel és a kalandorral együtt immáron három jótét lélek birtokosának mondhalja magát: ezáltal gyakorlatilag megvállolta lelkét a kárhozattól — és persze megint mi isszuk meg a levét mindennek... S hogy öröme még toljesebb legyen, a királylány is a logságában sínylödik már régen, miáltal — úgy véli — az egész királyságra ráteheti a kezét. Mind ezen tények ismeretében alighanem bátran kijelenthetjük róla: őszintén beszél, amikor optimistán tekint a jövőnek elébe. Hasonló magatartás a mi oldalunkról kevésbé volna őszintének (de legalábbis épeszűnek) titulálható: a kezünkben ugyan ott szorongatjuk az Ördögtől kapott, méreggel teli kis üvegcsét, azonban használni már nemigen lesz módunk, tekintve, hogy a szobába való belépésünk után semmiféle cselekvés lehetőségünk nincsen: mialatt beszél, a mágus valami különös port hint

ránk, amittől pillanatokon belül nyomaszlió, fekete rémálomba zuhanunk. Hamarosan pedig utazunk vissza a Pokolba — ám ezúttal már ténylegesen holtan. Nem vigasztal bennünket a tőny, hogy *Kronos* imént bennünket is a "jó" lelkek közé sorolt (nyilván tévedésből mondott llyet...) — de az sem, hogy két ártatlan lársunk is osztozik gyászos sorsunkban. (Szegény hőember, ha belegondolunk, hogy milyen érzés lehetett számára a *Jégtorony* őrizni, miközben biztosan tudatában volt, hogy lelkét kárhozatra szánta a mestere, azonban képtelen volt értelmesen szólni hozzánk, és a segítségünket kérni ellene: ezek után nem csoda, hogy olyan mélységesen depresszióssá vált...) Meg kell hagyni, akkor se lenne sokkal rosszabb a helyzet, ha a kalandor hullája nélkül érkezne meg ide: ez esetben még csak el sem jutnánk Idáig, hanem már a csarnokban levő sárkány elkapná a grabancunkal, azzal belelökne bennünket egy serpenyőnyi étolajba, majd lángol okádva ránk türelemmel ropogósra sütne bennünket — végezetül jó étvággal elfogyasztaná dicsőnek éppen nem nevezhető földi maradványainkat...

Akárhogyan is nézzük a dolgot, úgy látszik, hogy elakadtunk: a leírásunk alapjául szolgáló programmegoldás szerint (amely egyébiránt egy Amigás "CHEAT" diskről származik) ilt még be kellene világítani az árnyékok közé (SHINE WHITE AT SHADOWS), ahol is mi alacsony, csuklyás ligurákat vélünk fölfedezni (talán a lörpék lennének azok, *Gringo Baconburger* vezetésével? Ki tudja?) — a sárkány ugyanakkor nem lát semmit az égadta világon, így ez a kis közjáték a figyelme elterelésére teljességgel hatástalannak bizonyul. Netalántán kellene még másvalamit is csinálni, valami olyat, ami ebből a megoldásból véletlenül ki maradt (vagy esetleg a játék Amigás verziója ennyiben különbözik a 64-eslől)? Nem lehet tudni: a

próbálkozásaink vége majd' minden esetben — így vagy úgy, de — halál. Egyetlen szerencsénk, hogy — több hónapnyi álmatlan éjszaka után — sikerült e lépés megkerülésére egy olyan kerülőutat találni, aminek meglete alighanem még a játék programozóinak a ligyelmét is elkerülte... Ha úgy vesszük, az ötlet egészen egyszerű: előlről kell kezdeni a játékot! — de úgy, hogy mindvégig nagy ívben, gondosan olkerüljük azt a bizonyos holyszint, amelyen a mágus rendszeren fel szokott bukanni (hogyha észak felől haladunk a "Grassy Plain" és a "Cliff" nevű helyszíneken át a köhid felé, akkor ki lehet kerülni a fölemelő találkozást). Ekkor az a helyzet áll elő, hogy — következésképpen — a kalandorral se fogunk összetalátkozni egyetlen egyszer sem; de erre nem is lesz szükség, tekintve, hogy nem kötelező a sárkányhoz se bekukkantanunk: amikor a mérgezett fiolával fölkeressük a mágust, akkor ehelyett a lüves pusztaság felé irányozzuk léptoinkel; ahol is, mintha csak a játék elején lennének, megjelenik előtlünk ez a gazember, és teljesen gyanútlanul megpróbál megnyerni bennünket kezdeti céljainak. (Egyszóval a játék legelejéről jól ismeri jelenet zajlik le köztünk.) Nos, ekkor kell egy elegáns mozdulattal hozzávagní a halálos ampullát (THROW POTION BOTTLE AT KRONOS), s ettől kezdve már többé-kevésbé hasonlóképpen zajlanak az események, minthogyha a hegy belsejében levő dolgozószobában lennének. A sötét színű, maró folyadék a varázsló arcába fröccsen, aki erre látványos agóniában a padlóra zuhan, majd lassanként elfeketül és szétporlad a húsa... Milyen jó, hogy nálunk van a lélekírtól (PRESS NOZZLE) Az alkalmatosság tetején található szórófejet lenyomva, a tartály szépen magába szippantja *Kronos* éppen eltávozni készülő lelkét, aki után mindössze a holtteste valamint egyéb ingóságai maradnak

szanaszét szóródva a földön — immáron gazdátlanul és lélektelenül. (Hogy az alkotók nem gondoltak erre az eshetőségre, a sárkányos eleven védőgát illetéknéppen megkerülésére, azt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ezt követően még a program kiírja azt is, amelyet a játék elején szokott, nevezetesen hogy *Kronos* varázspálcájával elvarázsolja magát, és valamennyi kellékével együtt eltűnik egy lüstelhőben. S mindennek tetőjébe a mágust — illetve ami megmaradt belőle —, a forgatókönyvnek megfelelően, minden motyójával egyetemben akkurátusan áthelyezi a dolgozószobába: ami egyértelműen csak is egy figyelmenlenségből keletkezett programhiba eredménye lehet.)

Amennyiben a garabonciás hátrahagyott vagyontárgyait is szeretnénk a magunkévá tenni, vagy legalábbis közelebből is megvizsgálni őket, úgy lemeszárhlása előtt ne leledjük eljátszani vele szokásos kis párboszedünkkel (TAKE NOTE, ASK KRONOS ABOUT WRISTBAND stb. — de a ládikót egyelőre még nem vegyük el tőle, máskülönb en elpuskázunk az egészet); már csak az érte kapható pontszám miatt sem, de legfőképpen mert máskülönb en nem tudnánk hozzájutni a kalandorhoz, ami — az előbbiekben ismertetett módon — a sárkánynál való átjutáshoz szükséges. Végeredményben tehát a varázsló dolgozószobájában állunk, ahol egy, a bejáratí ajtó fölé erősített lámpás (EXAMINE LANTERN) egy rakásra való porlepte könyvespolcra vet fényl (EXAMINE BOOKCASES), továbbá egy asztall is megvilágít (EXAMINE TABLE), amelyen egy cilinderből (LOOK INTO TOP HAT) egy házinyúl huncut leje kandikál ki kíváncsian szimatoló orral: micsoda ócska lrukkókkal piszmogott itt ez a szélhámos csirkefogó! Emellelt egy állványra helyezve (EXAMINE RACK) különbözo szí-

nű és méretű varázspálcákra leszünk figyelmesek. Ha akarjuk, beöltözhétünk magunk is varázslónak (WEAR POINTY HAT AND CLOAK AND TAKE THE WAND), bár erre a megoldás szempontjából éppenséggel nincs túl nagy szükség. Arra ellenben annál is inkább, hogy zsákmányunkkal megbizónkat mihamarább fölkeressük, és a megérdemelt jutalom reményében büszkén átnyútsuk neki azt (GIVE AEROSOUL TO DEVIL). A megérdemelt jutalom ezúttal nem is log elmaradni: az ördög jókedvű kongratulációi kíséretében (amibe azért némi, "szellemi gyengeségünknek" kijáró megvetés is vegyül) fájdalommentesen leolvad csuklónkról az ezüst kézelo, és lormátlan masszává gömbölyödve elúnik a földön — végre-valahára szabadok lettünk! *Kronos* pedig elnyerte méltó büntetését. Más kérdés persze, hogy igazságosan elgondolva a dolgot, örök kárhozatot voltaképpen semmilyen bünéért nem érdemelne az ember — jobban mondvá igen, de *akkora* bünt meg úgysem képes elkövetni senki... Fizikai képtelenség! (Elvégre nincsen hozzá végtelen sok idő.)

Mindegy: a filozófiát egyelőre hagyjuk meg másnak — nekünk most még dolgunk akad itt. Remélhetőleg emlékszünk még arra a folyosóra, a leírás előző leléből (ld. *CoV Nyári Különszámban*), amelyik a laboratóriumtól délre nyílik, s ahol egy ajtó mögött levő újabb ajlón bekopogatva egy hang szólított meg bennünket, élénken érdeklődve, van-e rajtunk ezüstl kézelo. Ennek a hangnak most már nyugodt lélekkel válaszolhatjuk azt, hogy nincsen (SAY TO VOICE "NO"), mire az ajtó végre szélesre tárul előttünk. Egy szűk kis szobába léphetünk be rajta keresztül, amelyet különféle számítógépek és programozók, elszórt cigarettacsikkek és egy ventilátor tesznek otthonosabbá. Mielőtt még szólásra nyílnánk a szánkat, egy el-

csigázott és kétségbeesett programozó — félholtan kizuhanva az ajtó mögül — egy kiprintelt programlistát nyom a kezünkbe azzal a kéréssel, hogy segítsünk neki megkeresni benne a hibát... (EXAMINE LISTING) Sajnálatos módon képtelenek vagyunk kibogarászni a különös, kusza sorokból azok jelentését vagy értelmét, de annyit mindenesetre megállapítottunk róla, hogy egy bizonyos "DEBUG" parancsol kiadva bármerre szabadon kóborolhatunk a játékban anélkül, hogy elhaláloznánk, vagy bármi ilyesmi történne velünk. Próbáljuk csak ki! (DEBUG) Azt vesszük észre, hogy az utasítás bebillentyűzése után megváltozik az egyes begépelt utasításszövegeink előtt található kiírt prompt: a legtöbb kalandjátékban általános nagyobb-jel helyett egy szögletes zárójelet látunk itt majd ezentúl. (Újabb, második DEBUG-ra pedig visszaállítódik az eredeti állapot.) Ez már csak azért is egy roppant előnyös funkció, merthogy — a halálos csapdák elkerülésén kívül — a helyszínelírások végén is mindenütt zárójelben felsorolja a helyszínen megtalálható elrejtett tárgyakat is, vagyis azokat, amelyeket sem a leírásban, sem pedig a többi dolog vizsgálata során egyébként nem említene meg a program...

Ennek öröme — hogy a megoldásban föltegyük a pontot az íre — induhatunk is utolsó jelentősebb leladatunk teljesítésére, amely a királykisasszony kiszabadítását foglalja magában: aki a félelmetes *Jégtoronyba* bebörtönözve régóta epedve várja már hősi es megmenlője érkezését. A nyitott, ajtó nélküli bejárat előtt strázsáló hőemberrel korábbi próbálkozásaink alkalmával minduntalan meggyült a bajunk; ez a probléma most a DEBUG-nak köszönhetően gyakorlatilag megszűnt. (Amennyiben korábban érkeztünk volna idő, akkor se lenne sokkal nehezebb dolgunk: a "fehérrel"

kényelmesen megolvaszthattuk volna a fickót: — MELT SNOWMAN WITH WHITE —, ami löbb lépésnyi időre ártalmatlanná tette volna őt: ameddig nagy nehezen kipótolta volna hóval a testében keletkezett folytonossági hiányt, mi akadálytalanul behatolhattunk volna az általa vigyázott kapun. Pusztá szórakozásból akár most is eljátszozhatunk ezzel — annál is inkább, mivelhogy további 15 ponttal gyarapodik tőle az elért eredményünk: bármikor jól jöhet az ilyesmi.) A toronyba belépve nyugatra egy jégből faragott tömbasztal tetején (EXAMINE TABLE) egy prizmára lelünk (TAKE PRISM), valamint alatta a földön egy pár szögestalpú hegymászóbakancsra is (TAKE SPIKY BOOTS AND WEAR THEM). Utóbbiak birtokában kényelmesen fölkaptatunk az emeletre vezető csúszós jéglépcsőn, s az odafeleli galéria mögötti ajtót a kék kulccsal kinyitva (OPEN DOOR WITH BLUE KEY) már túl is vagyunk a nehezén: a kulcsunk semmivé foszlik, de az ajtó kitárul, és beléphetünk a toronytelő börtönébe. Odabenn boldog örömmel a nyakunkba ugrik a megszabadított leányzó: *„Na végre hogy valakit elküldött értem az apám!”* — kiáltja, és mindenhová készségesen követni fog bennünket ezután. S hogy mennyire gonoszak tudnak lenni egyes programozók: visszalelé jövet a jégből faragott lépcső, lévén csupán egyetlen ember testsúlyára méretezve, hangos robajjal leszakadna alattunk, és mindketlen szörnyóthalnánk a váratlan katasztrófában... Távozásunk előtt kénytelenek volnánk emiatt eléggánsan fejbekölni a hölgyet, amitől azért nem lerülne ki végleg, mindössze elájulna szegény (PUNCH PRINCESS) — másféle módon ugyanis nem tudnánk megakadályozni azt, hogy velünk együtt ő is lejöjjön a lépcsőn. Ez egyebek közt amiatt is hasznos lépés, mivel ilyenkor pl. le lehet venni róla a ruhát (TAKE OFF

DRESS), és... Csalódottan konstatáljuk, hogy a hercegnő szárnyasbetét helyett erényövel visel az öltözeke alatt, ami mellesleg számszörös, és egyedül egy nyolcjegyű számkombinációra hajlandó kinyitni. Miután semmiféle számkód kipróbálására nem nyílik lehetőség, ez a dolog is nyilvánvalóan csak poénnak van benne a játékban; ámbátor ha tettelegesség helyett a szép szavak eszközehez folyamodunk (ASK PRINCESS ABOUT BELT — persze ezt akkor kellett volna, amikor még eszméleténél volt...), akkor megelégnélve elmeséli, hogy kizárólag apja ismeri a titkos számkódot, és hogy igen hálás ezért a szigorú atyának, tekintettel arra, hogy *Kronos* fogóságában sínylődvé egyedül ez védte meg őt a vén kéjenc alantas vágyaival szemben. (Nocsak: szép kis varázsló az olyan, aki még egy erényövel sem képes leszedni a tudományával...) Igaz, azért persze bevallja azt is, hogy korábban ő maga is éjszakákon át álmatlanul hánykolódva lörle a fejét, és elkeseredetten próbálta kideríteni valamiképpen a kombinációt; ámde — legnagyobb sajnálatára — mindmáig nem sikerült neki megfejteni a titkot.

A DEBUG-nak hála, ezúttal semmi ilyesmire nem lesz szükség: a jéglépcső ebben az üzemmódban minden további nélkül elbírja a súlyunkat, úgyhogy kényelmesen leghalogathatunk rajta a földszintre. Igaz ugyan, hogy gyakran előfordul ilyenkor viszont az, hogy a kissasszony nem hajlandó követni bennünket, hanem odabenn a szobában marad — ám ezen könnyűszerrel segíthetünk oly módon, hogy eleinte kikapcsoljuk a DEBUG-ot, majd amikor kijött velünk az ajlón, újból visszakapcsoljuk, és úgy megyünk le vele a földszintre. Ilyenkor már továbbra is folyton követni fog bennünket, így kéz a kézben elsétálhatunk innen a kaland déli határán végighúzódo vörös színű határvonalhoz,

amelyel immár minden további nélkül enged átlépni a program — és ahol a történet egy kissé szokallan fordulatot vesz. Egyszerre csak valami se füle, se larka *„ragyogó ürességben”* találjuk magunkat, ami voltaképpen nem más, mint holmi anyagtalan, világosan fénylő, homogón fehérség — szilárd talaj és körvonalak nélkül. Súlytalanul lebegünk a Nagy Semmi kellős közepén, és akármerre is próbálunk kimenekülni innen, minden irányban lépve ugyanerre a helyszínre kerülünk vissza, ahol az égvilágon semmi sincsen, és semmit nem is lehet csinálni. Azahogy valami mégiscsak van: az egyik sarokban (?!!) egy kis víz-esés csobog (EXAMINE WATERFALL), amelynek kristályliszta vizéről a szivárvány minden színében pompázva lükröződik szanaszét a fény. Ennyi lény, kristály, ragyogás és szivárvány után felmerül a gyanú az egyszeri kalandorban, hogy talán a *Jégtorony*-ból elomell prizmával kellene ill valamit műsterkedni — de hogy mit is, arra bizony már csak a Jöistén, nemeg a programozók tudják a választ, mivel a megoldásból erre az utolsó lépésre vonatkozólag nem derült ki semmi. Netalánláb ez volna a vége?! Igen sula befejezés lenne ez egy olyan kiváló adventure-től, mint amilyen a THE PAWN! Esetleg az elképzelhető még, hogy csupáncsak akkor érne véget igazán a program, hogyha maximális pontszámmal lépnénk be ide — hiszen ha jobban megnézzük, eddigi cselekvéseink árán kereken 300 pontot sikerült összegyűjtenünk az elérhető 350-ből, úgyhogy nyilván akadnak még kisebb földérintendő epizódok a játékban... Amire semmi más nem is következhet végül, mint a szokásos, felelősségtologató búcsúfrázis: aki tud még valamit a témával kapcsolatban, az haladéktalanul írja meg!!! (Akkor is, ha nem lesz már több Commodore-tárgyú különszám.)

Küixir bácsi

ALIEN BREED 3D

Íme itt van a legújabb amigás **DOOM** klón. Sajnos a játék inkább **DOOM** klónnak nevezhető, mint az *Alien Breed* sorozat új tagjának. Miért? — kérdezhetnénk. A válasz egyszerű: semmi köze nincs a játéknak a jól megszokott *Alien Breed* sorozathoz, mivel a program egy szimpla 3D-s lövöldözős játék, az *AB* sorozatok minden megszokott eleme nélkül. Nincs a játék elején a Team17 játékokra jellemző kellemes intro, nincs a játékban egy épkezláb zene (sőt zene sincs nagyon...) nincsenek Alienek (!), nincsenek átvezető képek a szintek között és a hangelfektek nagyrésze is csapnivaló... Lehet, hogy ezután sokan azt gondolják, hogy a játék rossz. DE ez nem igaz! A játék igazán cool, a játszhatóság **NAGYON NAGYON** jó, és számos igazán kellemes dolog került bele, csak éppen nem illik hozzá a címe. (Piaci okokból valószínűleg jóval több emberke fogja így megvásárolni...) Sokkal találóbb lett volna valami eredetibb nevet adni neki, de ha nem, hát nem... Na ennyi mellébeszélés után nézzük magát a játékot. Az általam tesztelt verzió összevissza két lemez hosszú, és lehető-

ség van winchesterre installálni is. A program sebessége sajnos nem egetverő, sőt nyugodtan kijelenthetjük, hogy egy alap 1200-as gépen játszhatatlan. A játék indítása után egy teljesen egyértelmű menüvel találkozunk, ahol lehetőség van a billentyűzet átdeliniálására valamint a már megszerzett password beírása után magasabb szintről kezdeni. A játék alapcélja az atomreaktor hűtésének kikapcsolása a szörnyekkel elleptet bázison, majd pedig a reptéren álldogáló űrhajó elérése, mielőtt az erőmű nekiállna Csernobilt játszani. Ehhez minden szinten össze kell gyűjteni a megfelelő kódkártyákat, hogy kinyithassuk a biztonsági ajtókat, melyeket az ajtó két oldalán elhelyezett színes lámpák jeleznek, hogy eljuthassunk az exit felirathoz és átléphessünk a Pokol következő bugyrába. Ebben a nemes küldetésben egy beteg elme által tervezett szörnyhadsereg próbál megakadályozni.

Vörös kutya: Vele már az első pályán is találkozunk. A pitbull XX?. századi változata. Sajnos *Pedigrem Pál* konzervekből álló menüje

csak fokozta az ősz ingerlékenységét, így a blöki mindent megtesz, hogy közelünkbe jutva a mi zsenge húscsokkánkból készített pecsenyével dútsa étrendjét. Javallott ellene az impulzuskarabély, hogy a többi fegyvert az erősebb lényekre tartogathassuk.

Rohamoszagosok: Ezek a szabvány rohangáló/lövöldöző ellenlelek. Háromféle jömadár próbálja lelvíditani unalmas perceinket, nem sok sikerrel. Szerencsés őket sürgősen meggyözni arról -a shotgun hatékony alkalmazásával-, hogy áldásos tevékenységükkel a túlvilágon folytassák. **Kék1:** Ez nem sok vizet zavar, mindössze egy patronunkba kerül. Csak arra vigyázzunk, hogy mivel nem látjuk a lövéseit ergo nem is tudunk kitérni előlük. **Kék2:** Ő már keményebb legény, így duplázni kell, hogy múlt időben beszélhessünk róla. Ő lecserélte a legyverét plazmavetőre, így ki tudunk térni a szeretetcsomag elől (Legatábbis elméletben). **Narancssárga:** Ez egy vadállat, úgy lő, mint **kék1**, de az ő

liszteletére már tripla sortűzet kell adni a shotgunból. Ha egy szobában több van, akkor Atomot a rohadtnak! . . . Bocs, az nincs az arzenálban, így be kell érned gránáttal.

Szürke gömböc: Ez valahogy az *Eye of the Beholder*-ből keveredett ide. Nem olyan vészes, könnyen elintézhethető, csak pár táncleckét kell venni ("Egyet jobbra, egyet balra"), hogy lezseren elszembázhassunk a nekünk szánt ajándékok elől. Arra vigyázzunk, hogy kedveli a lesipuskás taktikát, vagyis ha van hely, akkor a fejünk fölé száll, ahonnan büntetlenül (nem tudunk rá löni) inzultálhat.

Zöld-piros csiga: Jaj, mamám. Ő hivatott megbosszulni a meszesházú népséget a forróvizes fazékban ért rengeteg sérelmet. E célból házát a zaciba csapta és a közeli szupermarketben két duplacsöví plazmavetőt vásárolt. Kétszer kettő néha... De nem ittl így csak négy! plazmagolyót lök ki ránk egyszerre. Lehetőleg ne álljunk az útjukba, vagy életműködésünk pillanatok alatt egy karakterrel lesz leírható. Ne feledkezzünk el arról a taktikai tényezőről sem, hogy a plazmalövedék többé (nála) kevésbé (nálunk) célkövető. Ezenkívül maradék pénzen páncélt ültetett a bőre alá, melynek minőségére a következő mondattal utalok. "Pénz van a bőre alatt is." Szerencsére a művelt játékos tudja a varázsigét: "Sárkány ellen sárkánylő." Gyengébbeknek, mivel is lö

ránk? Egyébként egy csigánál már csak az jobb, amikor többen vannak. Lásd 13. és 15. pálya vége.

Tyúkanyó és csibéi: Előbbi egy járkáló fatörzsre emlékeztet, melyből két kar és egy száj nőtt ki. Löni nem szokott, de mielőtt még ünnepegni kezdene a tisztelt játékos, közölnöm kell, hogy a fajfenntartásban élen jár. Állandóan világra hoz egy barátságtalan utódot, aki lő, mint állat, miközben a levegőben kóvályog... A lövedék elég nagyot sebez, így azlán igazán örömteli szokott lenni a felfedezés, hogy a szorgos mama egy kis seveget összetermelt a fogadásunkra. Példának okáért a 6. és a 12. pálya végén fogjuk elátkozni azt az embert aki kitalálta őket.

Bolbot!! (IRC rules!): Ez a kedves illető csak hajszállal szorult le a szörny toplista éléről. Első találkozáskor a Star Wars rajongók szive biztosan megdobbant, hisz alakra szinte kiköpött mása a kétlábú birodalmi lépegetőknek. Miután kiismerték előnyös tulajdonságait, minden játékos szive a torkában fog dobogni, ha szembe fut vele a kanyarban. Igaz, ekkor már a pániktól. Pedig igazán szeretetreméltó egyéniség, buzgón igyekszik irántunk való jóindulattát tudtunkra adni azáltal, hogy lábunk elé helyezze kis meglepetéscsomagját. Hogy csak 3 gránátra tellik neki? Gondoljunk arra, hogy a szándék a fontos. Szerencsére csak egy van belőle az egész játékban. Rossz hír, hogy mindenképpen ki

kell nyírni, mert benne van a 8. pálya kijáratát nyíló kulcs. Lehetőleg ne 5 centiméterről folytassunk vele tűzpárbajt, mert az biztos halál. Használjunk ki minden fedezéket és ha megindul felénk, akkor iszkiri, tegyünk néhány tiszteletkört a teremben. 2 kör után le szokott maradni. Legjobb taktika becsalogatni a saját gránátjaiba, melyek őt is sebzik, ha elég közel van.

Nagy vörös rém: A végső ellenfél, az utolsó kapuőr. Már pusztán méreteivel is fejfejást okoz, mert termetre egy telehőkarcolóval vetekszik. Ráadásul valami idióta egy rakétevetőt adott neki. Legyünk óvatosak, mert golyálábaival pillanatok alatt a nyakunkon terem. Nekem még nem sikerült eltenni láb alól, de az biztos, hogy szemtől szembe fikarcnyi esélyünk sincs. Javallott fedezékből löni. Jó ötletnek tűnik felmenni a függőhídra és onnan osztani.

Fegyverek

Impulzus karabély: Hatásfoka nagyjából megfelel egy elefántot támadó szünyognak. Sajnos az elmebeteg tervezők ehhez rakták be a legtöbb löszert, így ha büntetlenül lehet lődözni, ne habozzunk ezt használni a jobb fegyverekkel való sporolás céljából.

Shotgun: Cool fegyver lenne, ha a töltési sebesség nem velekedne egy terhes csigával. Így viszont ügyeljünk arra, hogy amíg újra használható állapotba nem kerül, szorgosan kerüljessük az ellenfél válaszreakcióit. (A

legtöbb rohadék hajlandó meggebedni egy lövéstől.)

Plazma: Jó gyors, csak a hatások elég pocsék. Mellette szóf, hogy bizonyos mértékig követi a célt. Melegen ajánlom gömböc és csigapuhításra, rohamosztagosra inkább ne használjuk.

Gránátvető: Juhé. Minden pszichopata vágyálma. Kirobbanó érzés látni, ahogy ahogy az ellenfél maradványai kirobbannak a teremből. Ügyeljünk arra, hogy a többi lövedéktől eltérően ez szabályos röppályát ír le. Mindenki lel fog vidulni, ha sikeül neki kedves ellenfelét pontosan képen köszönteni. Arra kell nagyon vigyázni, hogy a lövedék csak bizonyos idő után robban és hajlamos megpattanni a falakon. Így ha lövés után nem látjuk a gránátot szabályos ívet leírva repülni, sürgősen huzzunk a sunyiba, különben a vallásunknak megfelelő túlvilágra jutunk semmi percen belül.

Rakétevető: Hehe. It's cool. A legerősebb fegyver meg minden. De sebességre ez is tetű, célózni meg egyszerűen nehéz. Mindig a képernyő közepébe repül, amíg a fal vagy valamilyik barátunk meg nem állítja. Lehetőleg ne lőjünk közelre vele, mert az eredmény '+' szokott lenni. Jó ötlet, hogy a jobb vállunkon jelenik meg, csak így meg annyit fogunk látni arról az oldalról, mint vak éjfélikor.

Egyéb objektumok

Kódkártyák: Általában négy különböző színű van (kék, piros, zöld, sárga) minden pályán, ha valamelyiket fel-

vesszük, akkor megjelenik a képernyő alján. Nem kell pánikba esni, ha valamelyiket nem találjuk, mert egy-két pályán nincs mindegyikre szükség a kijutáshoz. Ha a kijárat mégis zárva, akkor sajnos keresgélni kell.

Hordó: Jeee. Lőjünk csak bele lehetőleg minél közelebből. Újrakezdés után már tudjuk, hogy mire vigyázzunk. Erdemes a keményebb ellenfeleket mellé csalogatni, majd pedig tudományos kísérletet folytatni arról, hogy hány impulz lövedék kell a felrobbantásához. (Csak hülye pazarolja a sörétet.)

Tűzcsap: A hűtési rendszer itt szokott könnyíteni magán szép hosszú lángcsóva formájában. Lehetőleg ne tartózkodjunk az útjában, mert pillanatok alatt káros mennyiségben fogunk beszerezni elsőfokú égési sérüléseket. Az külön öröm szokott lenni, ha egy ilyen sorfalon áthaladva egy csigába ütközünk. *"Két rossz van előttem, melyiket válasszam?"* Sajnos valami szórakozott cukrosbácsi pont ezek alá szokott felszereléseket dugdosni. Ez akkor szokott kínos lenni, ha már kifogytunk a lőszerből, egy kisebb hadsereg üldöz és csak itt tudunk lőszert szerezni.

Tipppek: Doomon nevelkedett Rambók. Ebben a játékban nincsen páncél, nem kell minden szörnyet kiirtani (egy fikarcnyi pontot nem kapsz érte és csak a lőszered fog), ráadásul a legtöbb szörny fegyvere olyan erős, hogy egy doom-szerű közel-

harcban csak te húzhatod a rövidet. Ezért azt javaslom, hogy fogadd meg a fenséges Herceg örökbecsű mondását, melyel a hűséges Tódihoz intézett Hallgató Simivel folytatott rosszul sikerült tranzakció alkalmából: *"Jegyezd meg Tódi, hogy mindig csak hátulról támadunk és orvul."*

A vizes pályákon nézzünk alaposan körül, mert a nagy mennyiségű H₂O értékes dolgokat rejleget. Például lőszert, gyógycsomagot, gömböcöt...

Minden pályán smároljuk le a falakat, mert néhol kincseskamrákat találhatunk. Gyógycsomag, gyógycsomag, gyógycsomag (Montecuccoli, miután beismerte, hogy a hírhedt AB3D kiütéssel nyert. Aztán meg ő, mikor repülni tanította az Amigáját).

Lőszer: Nem véletlenül tépem állandóan a számat róla. Mindig a legrosszabb helyen szokott elfogyni. Ezért spájzolj, ahol lehet és ne pocsékd, mert minden darab életerőt ér. A 12. pálya előtt ügyelj, hogy a lehető legtöbbet tankold fel, mert ott megismered a földi poklot.

A pályakódokat keresd az Elsősegély rovatban.

Huuuhhh. Azt hiszem ennyi elég is lesz.

Az InterNET-en kering egy info arról, hogy várható lesz egy új AB3D lényegesen jobb grafikával... (és persze még lassabb sebességgel...)

ph03N1x & Wami

MOONSTONE

Egy lovag nehéz napjai...

A program a *Mindscape* műve, és kiváló példa rá, hogy hogyan kell egy profi játszhatóságú, élvezetes játékot kreálni az akció, ügyességi vonalon. Ellenben számos játékkal, amik ugyan csillognak-villognak, de az ember másodszor a télistennek sem töltené bű, vagy csak a haját tépi közben, ez tényleg szórakoztatni akar. És nem felidegesíteni! (Mint néhány filmnél, ahol összekeverik az izgalmakat az idegesítéssel.)

A stuff az akció játék családjába tartozik, egy csipetnyi stratégiázással megfűszerezve. Kiváló grafikával, és hanghatásokkal (az utóbbi igen ritkal). Ennek ellenére turcsa hogy nem igazán ismert a játék. Érdekesség, hogy talán ez az első Amigás "véres" játék, és a készítő ezt is kitűnően oldották meg. (Nem olyan röhejes, mint a MK I-ben.)

A progi egy trankó Intróval indít, melyben végignézhetjük amlnt Stonhenge-ben, egy fődruida megáldja a vállalkozó kedvű lovagot (id. történet).

A játék elején lehetőségünk nyílik pár dolog beállítására: ki-be kapcsolhatjuk a vért, kiválaszthatjuk a nekünk tetsző lovagot a négy közül (vagy a barátainkat, ugyanis akár négyen is játszhatunk egyszerrel!), esetleg megváltoztathatjuk az eredeti neveket. Vagy egyszerűen gyakorolhatjuk a különböző szúrásokat, vágásokat, háritásokat (röngetegfele van!), esetleg a törhajítást.

A game célja, hogy lovagunkat úgy irányítsuk hogy konkurenseinket megelőzve mi szerezzük meg a titokzatos erejű Holdkövet

(Moonstone). Ez egy völgykatlanban rejtezik, egy barátságtalan nősténydémon **(Figyelem! Nem CoVboynéről van szó! — Rebel)** felügyelete alatt. Hogy beléphessünk a völgybe, nálunk kell hogy legyen a völgyet nyitó négy varázskulcs.

Ha megvan a kö, már csak le kell szállítani a druidáknak Stonhengeba, és máris végignézhetjük a jól sikerült befejező képsorokat. A történet helyszíne, egy hegyekkel, völgyekkel szabdalts földdarab, ahol különböző helyeket kereshetünk fel. Ezek a következők:

Highwood városa.

Itt az alábbi helyszínek vannak:

- *Kereskedő (Merchant)*

Különböző fegyvereket, páncélokát vásárolhatunk. Tehát jöjjenek először a fegyverek:

Tör (Dagger) 2 Gp (Aranyérme)
Hosszú kard (long Sword) ez alapfelszerelés, nem kapható.

széles kard (Broad Sword) 10 Gp

Pallos (Clayore) 25 Gp

És a páncélok:

Bélelt páncél (Padded Armour) ez is alapfelszerelés, ez sem kapható.

Láncing (Chainmail) + 10 Hit, 30 Gp (id. karakterlap)

Lemezpáncél (Plate Armour) + 20 Hit, 50 Gp

Csatavért (Battle Armour) +30 Hit, 75 Gp

- *Fogadó (Tavern)*

Egy jó korsó sör mellett próbára tehetjük a szerencsénket, egy kis kokázás keretén belül. Egytől öt aranyig fogadhatunk, ha jól taktikázunk,

könnyen megduplázhathatjuk a vagyonunkat. Itt a legnagyobb érték a sárkány, és arra kell törekedni, hogy lehetőleg három egyformát gurítsunk. Pár nyerési kombinációi:

Sárkány-sárkány-koponya: 4-szeres nyeremény

Sárkány-sárkány-félhold: 5-szeres nyeremény

Sárkány-sárkány-negyedhold: 6-szoros nyeremény

Sárkány-sárkány-telihold: 8-szoros nyeremény

Sárkány-sárkány-fogyóhold: 10-szeres nyeremény

Negyedhold-negyedhold-negyedhold: 14-szeres nyeremény

Telihold-telihold-telihold: 16-szoros nyeremény

Fogyóhold-fogyóhold-fogyóhold: 18-szoros nyeremény

Koponya-koponya-koponya: 20-szoros nyeremény

Sárkány-sárkány-sárkány: 30-szoros nyeremény

- *Gyógyító (Helaer)*

Itt, egy leginkább buddhista szerzeteshez hasonló alak fogad, aki néhány aranyért, különböző gyógynövények segítségével, begyógyítja a sebeinket.

- *Templom (High Temple)*

Különböző varázstárgyakat, tekerceket adhatunk-vehetünk (50%-ért vásárolnak), játékként változik hogy éppen mi kapható. **(Érdemes kipróbálni hogy mennyiért veszlik be a Holdkövet, hlába, nincs a boltosnak üzleti érzéke! - Rebel).**

Élőesség kardja (Sword of Sharpness) - Ez egy bivalyerős varázskard. Ára: 52 Gp

Gyógyital (Potion of Healing) - Ha felhajítjuk, befornak a sebeink. Ára: 20 Gp

Oltalmazás Tekercse (Scroll of Protection) - Felolvasásával riválisaink támadásait kerülhetjük el. Ára: 24 Gp

Gyorsítótekercs (Scroll of Haste) - Elsütése után, harcban, 2-szeres sebességgel mozgunk. Ára: 32 Gp

Látás Drágaköve (Gem of Seeing) - Aktivizálása után megnézhetjük egy szörnyfészek tartalmát. Ára: 32 Gp

Védőgyűrű (Ring of Protection) - Viselése + 20 Hit pontot biztosít. Ára: 40 Gp

(?) (Scroll of the Wurm) - Megnézhetjük riválisaink karakterlapjait, ha el castoljuk. Ára: 40 Gp

(?) (Scroll of Acquisition) - A tekercs erejének segítségével, megszerezhetjük valamelyik lovag lárgyát. Ára: 52 Gp

Sólyom Tekercse (Scroll of the Hawk) - Használatával sólyommá tudunk változni, és ebben a formában óriási távolságot tudunk megtenni. Ára: 52 Gp

Talizmán (Talisman) - Bizonyos mágiktól véd meg, pontosabban, megakadályozza, hogy riválisaink kikémleljék felszerelésünket (karakterlapunkat). Ára: 52 Gp.

Waterdeep városa

Megegyezik egy apró eltéréssel. Az utolsó helyszín helyett ez szerepel: - *Mythral a misztikus (Mythral the mystic)*

Egy titokzatos félszemű, kaftános figura, aki némi adomány (Donation) fejében, a kozmosz energiáinak segítségével, az alaptulajdonságainkat növeli meg (id. karakterlap).

Stonhenge

A druidáktól, varázstárgyakért csorében kaphatunk némi plusz energiát (egy étel pontot), valamint a játék végén itt kell átadni a Holdkövet.

Istenek Völgye (Valley of the Gods)

Ide csak úgy tudunk belépni, ha megvan az összes kulcs (4 darab).

Ha nálunk van, lehetőségünk lesz megküzdeni a köért. Fontos: csak azon a napon lépünk be, amikor lelihold van (kezelő billentyűk id.). Meri, ha más napon szerezzük meg a követ, az nem lesz leljes erejű. (gyakorlatilag Game Over) Ha minden összejön, felvehetjük a Teljes Holdkövet (Full Moonstone).

Szörnyfészek (Lair)

Gyakorlatilag ez a játék lelke. A Birodalomban számos fészek található, különböző csúf kreatúrákkal tele.

Tehát, a feladat máris adott, a bestiákat felkoncolni, a tanyájukon őrzött kincset pedig felmarkolni. Ami jó esetben egy varázskulcs, esetleg valamilyen mágikus tárgy. Vagy 20-30 aranypénz. Ritkán az is előfordul, hogy nincs semmi a fészekben.

Math a Varázsló (Math the Wizard)

A varázsló tornya a Birodalom északi részén fekszik. Jól tesszük, ha felkeressük, mert némi készpénzzel fog támogatni. (Cool szokás! A játék többi szereplője is igazán bevezethetné! — Rebel).

Falu (Village)

Itt marha érdekes dolgok történnek!

Sárkány (Dragon)

Ez ugyan nem standard berendezés a játéknak, de azért itt sorolom fel. Tehát: Méltóságteljes szárnycsapásokkal köröz a birodalom egén, le-le csapva. Itt sem hazudolja meg zsákmányszerző voltát, ugyanis ő is úgy rabolja össze a kincseket (tehát érdemes várni a legyakásával). Kapzsi kincsvadászoknak, és AD&D-ben járattanok figyelmét felhívnom arra, hogy a sárkány előlről lőzfűjácson kívül, ludrugni és harapni is.

Kezelő billentyűk

A játékban él néhány billentyű is:

'O' (Quit) - játék újra kezdése.

'E' (End) - Az adott nap befejezése.

'SPACE' - karakterlap lehívása.

Ez a Harcban a PAUSE-nak felel meg.

Karakterlap

Három alaptulajdonságunk van, ezek a következők:

Erő (Strength) sebzés mértéke függ tőle (is).

Állóképesség (Endurance) ettől függ, hogy mennyit tudunk mozogni egy körben. Ugyanis a játék körökre (napokra van osztva).

Valamint, megnézhetjük itt még a Tapasztalat pontunkat (XP), ez minden egyes szörnyfészek kipucolása után eggyel növekszik. A sárkány (még mindig nem CoVboynéről van szó! — Rebel) és a démon (?) után pedig igen szépen. Az aranyaink számát (Gold), az Életerőnket (Hit) és az Élet pontjainkat (Life points). Felszerelésünkkel, és itt van lehetőségünk valamilyen tekercs felolvasására. Esetleg más mágikus tárgy használatára is.

Pár Hint:

- Ha a sárkánynak, vagy a démonnak sikerül elpusztítania, 2 illetve 3 életpontot veszünk!
- A fészkek tartalma igen, de a lipusa nem változik!
- Lehel pihenni is (E) míg max Hit ponton nem vagyunk!
- Megmaradnak a varázstárgyaink!
- Ha nem akarunk több ellenfél ellen küzdeni, a max Hit pontunk 50 legyen, és a tulajdonságainkkal se nagyon növeljük!
- Leghatásosabb támadás a lesújtás (érdemes ezt használni), utána a vágás, majd a dőfés.
- Maximum 150 aranyunk lehet!
- Három tapasztalat pontért, eggyel növelhetjük az alaptulajdonságainkat.

Befejezőleg azt tanácsolom, hogy érdemes beszerezni minden Amigás gamernek! Hiszen a játék nagyon jó! Változatos akció, egy kis RPG érzés, kalandok! Mi kell még?

Gazda Zoltán (Rebel), Kaposvár

Tökös Mákos

711-mps European Football

(C64, Amiga)

Ezt a játékot '88-ban adtak ki a Microprose alatt működő *Sensible software*. Mi más lenne, mint foci. Ha bejön, 7 menüpont közül választhatunk:

1. Microprose "International Challenge"

- Re-select team: a már meglevő csapatok közül kiválaszthatjuk, mellyikkel indulunk a kupán.

- Play game: ezzel játszhatunk.

- Exit: vissza a főmenübe. Mivel ez mindenütt ott van, nem írom le többször.

Fenn: a pozíció (DOS) a sorszám, a Name a név, a level a szint (győzelmelek száma) és score a pont (az utolsó meccs eredménye). Cél, hogy sorban kiverjük az összes országot (egyre nehezebb).

2. World cup tournament:

- Start new tournament: új kupameccs kezdése

- Re-select team: milyen nemzetiségűek legyünk.

- Continue old game: obbahagyott kupameccs folytatása.

Felül láthatók az országok pontszáma, ki-kivel játszik stb.

Ha kupameccset kezdünk, kiírja a végeredményt, s két új pontot:

- Play: folytatás. Ha mi is ott vagyunk a két csapat közt, játszaniuk kell.

- Exit: vissza a 2-es menüpontához. A játék itt kieséses módszerrel megy.

3. Soccer League:

- Re-select team: a két csapat kiválasztása.

- Play ball: start

Ebben 2 játékos versenyzik (l) egymás ellen.

4. Two Player friendly:

Ugyanaz, mint az előző, csak ez barátságos, azaz nem számolja a pontokat.

5. Demo game:

A gép játszik magában a meccs végéig, vagy tűznyomásig.

6. Control Panel:

Ez az "irányító panel", mindenféle beállításokkal.

- Selection mode (auto/man): kiválasztási mód (K?).

- Weather (on/off): eső ki/bekapcsolása

- Banana Power (lo/med/hi): banán-erő... a büntetések (buktatás miatt), kicsi/közepes/nagy

- Match Length (2/4/6/8/10/12 min): a meccs hossza percben.

- Replays (on/off): visszajátszás ki/be — góloknál

- Colour Moe (col/B-W): a monitor (tv) színe színes/lekeze-lehér

- In game music (on/off): zene játék közben ki/be

- Save-disk: mentés lemezre, név szerint (2 blokk) — Ha össze-vissza ugrálnak a csikok, akkor OK, ha nem, próbáljuk újra (már van ilyen nevű)

- Load-disk: töltés lemezzel.

7. Name Bank:

- Insert name — új név (csapat) behelyezése: név — csapatszín — aktuális játékos színe

- Delete name — törlés (nevet).

Fenn 4 oszlop van:

1. szint (nemzetközi) meccseken

2. pontszám

3. szint (kupameccseken)

4: 2 játékos győzelmelek száma

Ha esőn baktatunk, de nem sikerül, szépen kicsúszunk a pályáról;

Ha esőn a földön rugjuk a labdát és nem kapjuk el — kigurul;

Rúgások:

Emelés: rövid tűz, futva

Felrúgás: rövid tűz, állva

Rálövés: hosszú tűz, futva

Akkor legjobb rálőni, ha átlósan érünk a 16-os vonala és félkörre felé. Ha ott vagyunk, tűz!

Enyedi Gyula, Mátészalka

Armalyte

(C64, Amiga)

Erről az 1988-as Thalamus prg.-ról csak egy kis segítségnyújtást adok.

A játékot a Port 2-es joystick-al irányíthatjuk, az elején a jobbra-balra irányral beállíthatjuk, hogy egyedül, vagy kettesben akarunk-e játszani (bal alsó kis ábra).

Az irányításra túl sok szót nem kell pocsékolni, mint látjuk a védőhajónk mindig az ellentétes irányba mozog, így védelmez minket.

Egy kicsit több szót szeretnék "pocsékolni" a pályákon található gyöngyökre.

Ha felvesszük őket, akkor kb. 6mp.-ig sérthetetlenek vagyunk (persze ekkor a falakon is át tudunk menni). Ám, ha belelövünk (egy gyöngybe), akkor különfajta jelek kezdik váltani egymást. Az alábbiakban a jeleket számok logják helyettesíteni:

1 — előre lövés;

2 — hátra lövés;

3 — föl-le lövés;

4 — erősített lövés;

5 — gyorsítja a lövéseket;

6 — gyorsítja a lézersugarak feltöltődését;

7 — lézerszorzó.

Nna, azt hiszem, hogy a 6,7. pont magyarázatra szorul, legyen:

6 — a képernyő alján többek között láthatunk két fehér, vagy üres kör-télt (1,2 játékosé). Ha a kör fehér (telített), akkor tudunk lőni a lézerrel, ha nem fehér, akkor meg kell várni míg feltöltődik, a 6. ezt gyorsítja.

7 — egy telített kör 3 lézersugarat tud lőni, és azután várni kell, hogy feltöltődjön (a 6. ezt gyorsítja). Na most ha felvesszünk egy 7-t, és a kör feltöltődött várjunk, mert a kör újból töltödi kezd, mialatt egy kis csillag jelent meg mellette. Ha

most lövünk a lézerrel, akkor nem hármát, hanem hatot fogunk tudni löni. Sőt, ha még egy 7-t felvesszünk, akkor ha megvárjuk, hogy a kör kétszer utántöltődjön már kilenc lézersugarat fogunk tudni löni. Ezt a kétszeres utántöltést már két csillag fogja jelezni. Ne próbálunk több lézerszorozót felvenni, mert a kétszeri utántöltés (kilenc lövés) a maximum.

Hopsza, ellelejtettem a lényegét; lézerrel való lövés a tűzgomb folyamatos nyomtatása mellett lehetséges. Ha a 7 ponton is túllőnénk, akkor kezdődik a számozás előről.

Ez volt a help, remélem hasznát tudjátok venni. A játék egyébként gyönyörű, vetekszik a Katakissal, bár az egy picit jobb. A két játék persze egyformán szinte játszhatatlan. (Persze kinek lenne nem örököletes verziója?)

DUKE

Beach Head 2 (C64, Amiga)

Ez a prg. nem éppen újkeletű, de mivel ezidáig sehol nem jelent meg róla semmi értelmes, ezért nem árt, ha pár szót ejtünk erről a játékról. Mivel a címből is kiderül, ez egy folytatás, de az előző részhez nincs sok köze. A lényeg az, hogy van egy diktátor, akit le kell győznünk, vagy ha a diktátorral vagyunk, akkor meg kell akadályoznunk a támadók betolakodását. Az alábbiakban egy-egy pálya ismertetését közöljük, de előbb:

Főmenü:

F1, F3, F5 — 1 játékos;

F2, F4, F6 — 2 játékos;

Bármely választása után: F1 — kezdés előlről;

F2 — választott pálya gyakorlása;

F3 — vissza a főmenübe.

S — pontszám,

D — demo;

T — top 10;

+/- — filter (max 64?);

1.pálya (ATTACK):

Ha a támadókkal vagyunk, akkor először a helikopterrel kell az ejtőernyőseinket leengednünk. Ezt minél alacsonyabban célszerű megtenni, hisz annál rövidebb idő állt érnek embereink fedezékbe. Azért ezzel a

magassággal vigyázzunk! Ne ereszkedjünk gépünkkel túl alacsonyra, mert az ejtőernyő nem nyílik ki, és emberünk agyonüti magát. Ha a helikopter kiürült, akkor elmegy, és nekünk kell a támadókat a közelebbi falhoz irányítani. Ez úgy történik, hogy amikor elment a helikopter, akkor a hátsó fedezékek közötti rések sorban felvillannak. A mi dolgunk, hogy a tűzgombot megnyomjuk akkor, amikor a kívánt rés villágit (ekkor oda az emberünk beáll), majd a joystick jobbra-balra mozgásával megadjuk, hogy melyik irányba fusson. Természetesen célszerű egyszerre több embert indítanunk, így a diktátor nem tud csak egy emberre koncentrálni. Miután embereinket többé-kevésbé átmenekítettük, az előlő két fal közötti rés jobb, illetve bal oldala fog villogni. Mi döntjük el, hogy a jobb, vagy a bal oldalról induljunk el. A kívánt oldal választása után egy ember a rés zugából, egy másik a falat átmászván elindul. Mi irányítjuk a középső embert, mellyel érdemes a diktátor figyelmét elterelni, hogy a másik pasi biztonságban bejusson az erődírménybe. A mi emberünk tud kézigránátot hajtani, aminek csak annyi az értelme, hogyha netán véletlenül eltalálnánk a legyvert, akkor az akkor indított ember(ek) nyugodtan beszélhal(nak), egyébként a következő körben — ha eltaláltuk a gépágyút — úgyis új "nő". Persze csak akkor találunk a kézigránáttal, ha pontosan függőlegesen a géplegyver vonalából dobunk. Tehát az első pálya feladata a bejutás.

A diktátornak ennél sokkal bonyolultabb a dolga: ripittyává kell lőnie minden betolakodót, hogy egy se tudjon bohatolni.

A joystick jobbra-balra mozgásával az irányt, míg fel-le mozgásával a távolságon tudunk változtatni.

2.pálya (RESCUE):

A második pályánál kicsit felcserélődnek a dolgok, mivel a támadók lesznek a géplegyverrel, céljuk megvédelmezni maradék embereiket a diktátor akadékoskodásaitól.

A diktátornak igencsak sok eszköze van a betolakodók továbbjutásának megakadályozására

Srénen jobbra-balra fel irányval tudjuk a fal tetején kukuló palit jobbra-balra mozgatni, míg a tűzre lehajít valami izét, aminek nagyon pontosan az

alatta sétáló feje tetejére kell hogy pottyanjon különben kutyakakit nem ér az egész.

Srénen jobbra-balra le irányval tudjuk az aknázt jobbra-balra irányítani, tűzre letesz egy aknát, amit ha a géplegyver szét nem lő addig míg az eberke oda nem sétál, akkor...

Jobbra+tűz — tankot tudunk jobbról indítani ami — ha addig szél nem lövik — elgázolja a gyalogot.

(A betolakodóknak érdemes a tankok láncfalpát lőni, mert így hamarabb felrobban.)

Bal+tűz — (csak, ha az emberke a pálya negyedét beszéltáta) egy olyan kocsi indít el, amely egy kis idő elteltével beéri, és ha egyvonalban van vele (függőlegesen) akkor bizony ripittyává lövi a betolakodót.

Egyébként bal oldalon a megszőkteendő pasi, míg a jobb oldalon a már megszőktetettek számát láthatjuk.

3.pálya (RESCUE):

Itt a támadóknak helikopterek segítségével kell az embereket átszállítani. Még a felszállás előtt beállíthatjuk mennyi embert akarunk az aktuális helikopterrel vinni (hostages).

Az irányítás magától érthetődő, de a fel — süllyedés, míg a le — az emelkedés. Persze a tereptárgyakat csak bizonyos magasságból tudjuk eltalálni.

A diktátor a pályákon megjelenő tankokat tud tüzelni és jobbra, balra mozogni.

Tehát a betolakodók célja embereik átszállítása, a diktátor célja pedig ennek megakadályozása.

4.pálya (BATTLE):

A játék utolsó pályáján végre mindkét ellenfélnek ugyanaz a dolga: késdobálás. Tűzre dobjuk a kést, löli, le-vel mozgunk, és jobbra-balra irányval tudunk ugrani, ill. legugolni. A cél természetesen egymást eltalálni, persze ez eléggé nehéz, nem is beszélve arról, hogy csak a 4.-dik találat a végzetes (a találatok számát az alsó sor jelzi).

A játék ahhoz képest, hogy '85-ös nagyon klassz. A grafika ugyan nem szívet gyönyörködlető, de az aprólékos, és részletes sprite animációk, valamint a likkó digi beszélások kárpótolják azt. A gép ellen játszani nagyon nehéz, de ha ketten játszunk, az az igazi. Mindenkinek bátran ajánlom!

DUKE

BUDOKAN - THE MARTIAL SPIRIT

(C64, Amiga)

(A budokan spirituális mutatványait)

Betöltés után az Intro-kat és a következő kérdéseket láthatjuk: Akarod, hogy Space-re az energiád feltöltődjön? (Y/N)

Akarod, hogy C=ro az ellenteleid energiája lecsökkenjen? (Y/N),
A válaszok után SPACE!!!

Ezek után a JOY (port 2#) kiválasztásával (úgy kell kiválasztani, hogy azt balra-jobbra rángatjuk!) az azonosítónkat kell kiválasztani (csing-csang jelek! (12 db)).

Töltés (Ezt azért írom le, mert ha valakinek 1 file-os a BUDOKAN, akkor csak néz, hogy miért nem megy tovább).

Ezután az ürgével 5 felé mehetünk (5 házikoba):

Fel—> Budokan—> Intro—> side 2—> space

Meccs 1: ellenfele: ozeki-ryu
rangja: shodan
Harcmod: karate

Continue (játék kezdés)

Leave Tournament (verseny elhagyása)

Ha continue: harcmód kiválasztása: karate, kendo, bo, nunchaku
Ezután kezdődik a game!

A löbbi meccsnél is ugyanúgy történik a választás!

TALK: a pali űzen nekünk néhányat, ha valakinek van kedve olvassa el.
Courtyard: vissza (a jövőbe)

Fent balra:

Iyu-Renshu (gyakorlás)

Itt kipróbálhatjuk az összes mozgást:
Jobbra + le — séta jobbra

Balra + le — séta balra

Balra utána középre — tejtetés

Balra + FIRE — ütés karra

Fel — ugrás hátra

Fel + fire — ugrás + fejtetés

Jobbra + fel — ugrás jobbra

Jobbra + Fire — hasszúrás

Jobbra + le + fire — ütés lábra

le — guggolás

Le + fire — nem lennék az illető helyében (mármost azében, aki az ütést kapja)

Run/Stop — belejezés (ez minden játékra vonatkozik)

Kumite (gyakorlás emberrel):

No comment!

LEAVE DOJO (vissza)

Fent jobbra:

Iyu-Renshu (gyakorlás):

Mozgások kipróbálása:

Jobbra + le — séta jobbra

Balra + le — séta balra

Balra utána középre — védekezés

Fel — ugrás

Fel + fire — ugrás + ütés fejre

Szóval minden ugyanúgy működik, az

összes gyakorlásnál!!!

KUMITE (gyakorlás emberrel)

Leave DOJO (vissza)

Lent Balra:

IYU-RENSHU (gyakorlás)

KUMITE (gyakorlás emberrel)

Leave DOJO (vissza)

Lent jobbra:

IYU-RENSHU (gyakorlás)

KUMITE (gyakorlás emberrel)

Leave DOJO (vissza)

Harcmodok:

Fent — verseny

Fent balra — Kendo

Fent jobbra — Bo

Lent balra — Nunchaku

Lent jobbra — Karate

A játék egyetlen hibája, hogy nincs 2 playeres játékmód!

Jó nyérést! Tipp (utoljára): Feltöltődésnél Space-t egytolytában kell nyomni. Ja, és a C= Jelet is egytolytában nyomni kell az ellenség "halálára"!!!

Peter W. Smith

CHESS MASTER 2000

(C64, Amiga)

(A sorozat 2000-ik része!)

Töltés után jön a főmenü:

A - játék

G - mutatás

N - sakktábla

R - játék ismétlése

S - táblafelállítás

T - játékok a lemezen

Z - extrák

(F1 — tábláért)

A: Játék kezdete.

A leher kezd.

B - új játék

C - kávéház

D - játékszint

E - könnyű mód

F - kik játszanak

Jelenleg:

Kávéház ki (olt)/on (be)

Játék szint 00

Jövevény on (be)/oft (ki)

Játékos vagy játékos

G: Mutatás

I - gondolatok megmutatása

J - célzások megmutatása

K - tanulás

L - hang

Jelenleg:

Gondolatok ki (oft)/be (on)

Célzások ki (oft)/be (on)

Tanulás be (on)/ki (oft)

Hang be (on)/ki (oft)

N: Sakktábla

O - fordított tábla

P - chg dimenzló

O - szín

U - keret

R: Játék Ismétlése

CRSR jobbra - Ismétlés indítása

CRSR balra - visszamozgatás

R - start vége

S - erősség beállítása

X - kilépés

SPACE - Stop

Return - End

Ismétlés? Igen/Nem (Y/N)

S: Táblafelállítás

Igen/Nem (Y/N)

T: Játékok a lemezen

V - katalógus

W - egy játék lementése

X - egy játék törlése

Y - egy játék töltése

Z: Extrák

. - matt szint

. - matt megfajtése

/ - játék printelése

Jelenleg Matt szint: 2.

P.W.Smith

THE FIDELITY CHESSMASTER 2100

(C64, Amiga)

(Hurrá századtordulóhoz érkezünk!)

Töltés után jön néhány INTRO-n túlverekedve magunkat egy sakktáblát

láthatunk. Ha JOY port 2#-vel a képernyő szélére klickeünk a főmenüt láthatjuk:

Főmenü - F1

Segítség - '?'

Játék megkezdése - 'F2'

A saktábla - 'F3'

Másik jellemzők - 'F4'

A játék lemezen - 'F5'

Néhány extra - 'F6'

A tábla felállítása - 'F7'

Kilépés - 'F8'

A menüpontok között a 'CRSR' gombokkal is lehet választani majd 'RETURN'-nel.

?: Segítség

A CHESSMASTER 2100 körül.

Egy mozgató készítése (a kéz mozgása)

F2: Új játék kezdése

CONTROL+N-re indul.

Az ellenfél a gép

A játék szintje

1: 60 lépés 5 percben

Könnyű mód ki (off) / be (on) kapcsolva

Idegen stílus ki (off) / be (on) kapcsolva

Nyitás a könyvön (?)

Oldalak változtatása - CONTROL+5
CM2100 erő mozgáshoz - CONTROL+F

Visszalépés/ismétlés mód - CONTROL+T

F3: Táblatervezés

2D-ben, vagy 3D-ben

Harc szoba

Tábla koordináták be (on) / ki (off)

Tábla porgetése 90 fokosan

Tábla porgetése 180 fokosan

Sakk órák be (on) / ki (off)

F4: Más jellemzők

Elfoglaltság megmutatása - CONTROL+D

CM2100 gondolatai - CONTROL+B
CM2100-ból tanácsok - CONTROL+A

Mozgások (lépések) listája - CONTROL+O

Tanító mód ki (off) / be (on)

Hang: zene (music) vagy csend (silence) vagy harang (bell)

Név beírás Név:

Return - minden o.k.

Run/stop - törlés

Ellenfelek neveinek beírása

F5: Lemezparancsok

Játék lementése lemezre

Játék töltése lemeziől

F6: Gyógyszer a maltra

Matt 1-2-3-4-5-6 vagy 7 lépésben

Összes lépés printelése

Felhasználó meghatározott szintjei.

F7: A tábla felállítása

Segítség - '?'

A tábla törlése - 'CONTROL+C'

Felállítás - 'CONTROL+I'

Az "oldal" első lépése...

Változtatások elhagyása

F8: Vissza a játékba

P.W.Smith

DOUBLE DRIBBLE

(C64, Amiga)

Ez az egyik legjobb kosárlabda prg. a jó öreg, annak ellenére, hogy 1990-es, és a Konami írta. Ne lepődjünk meg ha töltés közben a floppy néha különös dallamokat produkál, ez is hozzátartozik.

A játék elején a joy.-jal kiválaszthatjuk, hogy egyedül (1p), vagy kettesben (versus) akarunk játszani, majd némi töltőgetés után főmenü jelentkezik be:

time — időtartam beállítása (min, 5, max. 30 perc):

team — csapat kiválasztása;

level — nehézségi fokozat beállítása, vagy ha ketten játszunk, akkor a második játékos csapatát választ-hatjuk ki;

end — a játék kezdése.

Az irányítás a következő:

- *kosár után le/őlt passz* a lenti, ill. lenli játékosoknak.

- *szabaddobás* — jobbra/balra irányítással kiválaszthatjuk kinek szándékozunk dobni (az villog), majd tűzre eldobja a labdát a kívánt játékosnak.

- *passz* — két apró tűz, de csak menet közben, tehát nem egyhelyben álláskor.

- *kosárra dobás* — hosszan nyomjuk meg a tűzgombot, mire emberünk lelugrik, ekkor engedjük el a gombot mire eldobja a labdát. Soha ne nyomjuk túl sokáig a tűzet, mert

ha felugrás után nem dobja el a labdát a játékos, akkor az szabálytalan, és a másik csapat jöhet szabaddobással.

- *büntető dobás* — ez esetben a kosár gyűrűje fölött egy ellipszis kezd el fel/le mozogni, akkor dobunk kosarat, amikor a tűzet akkor nyomjuk meg, amikor az ellipszis a legközelebb van a gyűrűhöz. To-hát semmi másra nincs szükségünk, mint jó reflexre.

- *ugrás, zavarás* — ha nincs nálunk a labda akkor a hosszú tűzre zavar a játékos, ha ugyanezt a hadműveletet a kosarunk közelében végezzük, akkor lelugrik.

- *váltás* — játékosok között a rövid tűzzel lehet, persze csak akkor, ha nincs nálunk a labda.

A játék két-két félidőből áll, a szünetben táncosányok "táncában győnyörködhetnek".

A zseni hang ellenére a játék tényleg szuper, zsákolásoknál szuper jó grafikákat kapunk, szintén ezek a grafikák jönnek elő, ha a kezdőképernyőnél várunk. A jó grafika, és a könnyő kezelhetőség miatt ajánlom minden sport illetve kosárlabda rajongónak.

DUKE

ELVIRA 2.

(C64)

A 95-ös nyári különszámban volt egy-két kérdés és tévedés az **Elvira II.** C-64-es verziójának leírásában.

Először nézzük a kérdéseket:

- *Hol a titkos lejárati?*

Ott, ahol a hulla lekszik az ágyban, nyomjuk meg az ágy alatt lévő piros gombot. Ekkor kinyílik a titkos ajtó, az ágytól jobbra találjuk. Klicke oda és már bent is vagyunk. (Amugy eltűnik az ágy jobb oldalán lévő korlátszerűség, így könnyű észrevenni a titkos lejárati helyét, hiszen baloldalt ott marad a korlátszerűség, és így asszimetrikussá válik a kép). Kapjuk fel a gyertyákat és a kelyhet, majd távozzunk.

- *Hol a lándzsa?*

Az indiánnál. Adjuk oda neki a seprűt (broom), a hegyes kovakövet (Sharp flint) és a békepipát

(pipe of peace). Klikkeljünk a beszélgetés ikonra és válasszuk a "Give me the spear" opciót, ekkor rézbőrű barátunk átnyújtja nekünk a lándzsát.

- Hol a zsák?

Szerintem a gépember mögötti szobában, de nem volt módom kipróbálni, mert nem sikerült kinyírni a vámpírt. Tényleg nem tud valaki adni egy tippet, hogy mikor használjam a hangvillát?

- Hol a barométer?

Az étkező előtt forduljunk balra, ott lesz a falon.

- Hol kell használni és mikor a Resurrectet?

A templomban a papot ludjuk újraéleszteni vele. Ekkor megjelenik a tárgyaink között egy piros sisakra emlékeztető cucc, amit megvizsgálva rájöhetünk, hogy ez egy **holy priest**, vagyis szent pap (amúgy erre sem volt nehéz rájönni, mivel a varázslat leírásában az szerepel, hogy föltámaszt egy szent embert).

Még volt egy-két kérdőjel és tévedés a leírásban, az alábbiakban ezt veszem ki.

- A drótvágóval valószínű, hogy a gépember fejdőljeit vághatjuk el.
- A Nova varázslat bradnyből vagy whiskyből készíthető el.
- A Magical Armour varázslat a templomban található gyertyatartókból, keresztből illetve a titkos lejáróban talált kehelyből készíthető el.
- A true flight nem igazi repülést, hanem azt eredményezi, hogy a varázslatunk a legmegfelelőbb helyen találja el csatában a szörnyet.
- A Herbal Healing varázslatot a furcsa gombából (strange fungl) készíthetjük el.

Még egy-két tippet észrvétele is írok ide, hátha tudja valaki használni.

- A katakombákban a falban lévő lyukakból a következő tárgyakat szedhetjük össze: ametiszt (amethyst) gránátkő (garnet), hegyes kovakő (sharp flint), (1. szint), valamint smaragd (emerald) (2. szint).
- A zombikat és csontikat két Bless varázslattal hűvösre lehetjük, a gnómokat Enchant Weapon varázslattal írtottam ki.

- Át-Elvirát nem muszáj kinyírunk, ha nem akarunk XP-t gyűjteni, elég ha felveszük az első szinten a hegyes kovakövet (sharp flint) és távozzunk.

- Nem csak a 10. szintig mehetünk. Ha körbefordul az XP-számláló, akkor magasabb szintekre is eljuthatunk.

- Van néhány tárgy, amit többször is felhasználhatunk a varázslatainkhoz. Ilyen például az agy, amit nyugodtan felhasználhatunk a Resurrecthez és a Tum Undeadhez is. Ilyen tárgyak még a szentelt víz és a kereszt.

- Nekem sem tiszta még egynéhány dolog. Örülök, ha valaki tudná a választ az alábbi kérdésekre, vagy egyéb infoval tudna szolgálni:

- *Hol van a tekercs a kötél, amiből a Bird demon varázslatot lehet elkészíteni?*

- *Miből lehet elkészíteni a Freezing blade varázslatot?*

- *Hogyan lehetne könnyedén kinyírni a vámpírt?*

Ja, még valami: Tomahawk és 3. stúdió NINCS.

Na ennyi, remélem kellőképpen kielégítettem Enyedi Gyulát és a többi Elvira-rajongót!

Racskó Worbort alias RACSI, Paks

Eskimo Games (C64, Amiga)

Voltaképpen eléggé egyedi ez a Double Density alkotás, hisz eddig eszkimó olimpiát senki sem csinált. Nem sikerült rosszra, annak ellenére, hogy minden egyes pálya más-más program taktikáját követi. Na, ismerkedjünk egy kicsit meg közelebbről a játékkal.

Főmenü:

Presentation — megtekinthetjük a játék készítői nevét.

Hall of fame — ranglista a legjobb játékosokról

Practice a level — egy-egy pálya gyakorlása:

- operation snowball — hógolyózás;
- eggsterminator — tojáslopás;
- ice'n iglos — jégkunyhó építés;

- **Miami ice** — fagyaltfelfrészolás. **Start eskimo games** — a játék kezdete (sorban beadagolja az összes pályát, és beszámítja az összes pontot, aminek természetesen döntő ereje lesz a játék végén lévő összesítésnél).

No. of players — játékosaink száma (max. 4 db.).

Ok, akkor most jöjjön az egyes "sportágak" ismertetése:

Operation snowball — a jégbástyák mögül kikukcsoló eszkimókat, a konzervdobozokat, a jegesmedve kalapját, a léggömböt, a szánon ülő eszimót, a deszkákkal rohangáló eszkimót, egyszerűval mindent ami mozog el kell találnunk. A képernyő letelején a HITS mutatja a találataink számát.

Eggsterminator — e pálya célja, hogy minél több tojást lopjunk a madaraktól. A módszer egyszerű: a tűzgomb+jobbra/balra írányal a kocsit a kívánt helyre toljuk, majd a kötéllel lemászva felveszük a tojásokat. Persze ez alatt nagyon ügyeljünk arra, hogy egy madár se érjen hozzánk, mert akkor leesünk, és egy csonó időt veszítünk. A kocsit egyébként csak hátulról lehet TOLNI.

Ice'iglos — nem igazán joyslick kímélő pálya ez, hiszen mlután balra elmentünk a jéghegynél csak úgy tudunk jégtömböket leválasztani csákányunk segítségével, hogy a joyt ritmusosan fel-le nyomatjuk, majd mlután a CUBE alatt csik megtelt, kezünkbe kapjuk a leválasztott jégkockát. Ezzel jobbra elmenvén, (és persze a fókát átugorván) illesszük be a félig kész jégkunyhónkba. Ha az IGLO alatt csik eléri a 100-at, akkor kész. Persze ha a jégtömbbel egy foka elkapna, vagy elesnénk, akkor mehetünk vissza újra jeget törni. Sok sikert!

Miami ice — hát, ez a legrosszabb pálya az egész játékban. Kell hozzá: gyorsaság, jó reflex, ügyesség, és kötél idegzet. A pálya célja, hogy a bárpuitosnak (nekünk) ki kell szolgálni a vovoközönséget lagyival. A joy lötle inozgatásával

mozoghatunk a 3 bárpult között. Majd, ha valamely szinten egy eszkimóka közelegne, akkor a jojt nyomassuk jobbra, és a pultos máris lökl neki a fagyit. Am ez mind nem elég, a visszalökött kelyheket is el kell kapni, különben ha elfőnik, időt veszünk (a bárpultos idegeszkodik, míg a vevők közelednek). Vigyázzunk, mert vannak olyan eszkimók (a későbbiekben egyre többen), melyek akár 3-4 adag után sem állnak meg. Ha egy vendég eléri a bár végét, akkor kezdhetjük az egészet olórlól. A képernyő tetején láthatjuk a hátra lévő időnket, és a kiszolgált vendégek számát. Erre az egész pályára én csak azt tudom mondani, hogy JAJJ!

Befejezésül csak annyit, hogy a grafix, és a zene klassz, csak a játszhatósággal vannak problémák, bár gyakorolgatással talán menni fog a dolog, de addigra ki nem űnja meg?

DUKE

EXPLODING FIST+

(C64, Amiga)

Kevés az igazán jó, olyan stílusú játék, mint ez. Eme cucc sem tartozik a lelejthetetlenek közé (ohhez jócskán hozzájárul a borzalmas zene, tehát a VOLUME-t tegyük nullárra). A grafika sem éri el az INTERNATIONAL KARATE + színvonalát. Viszont pozitívum a sok ütés, rúgás, csipés, harapás..., amiket itt ismeretek:

balra, jobbra: hááát... rá lehet jönni, fel - felugrás,
le - lehajolás + lábsőprés.
tűz + előre - rúgás hasra
tűz + hátra - körrúgás (csinál egy kört, miközben rúg).
tűz + fel - ugrórúgás
tűz + le - lábsőprés a másik irányba (a megfordulás egy módja),
előre + le - "cigánykerekezés",
tűz + előre + le - álló helyzetből rúgás lábra,
tűz + hátra + le - lehajolás + ütés hasra
előre + fel - ütés fejre
tűz + hátra + fel - könyöklés
tűz + előre + fel - rúgás fejre
védekezés (ez nem JOY-mozdulat, hanem állapot!) - ellenfélről való távolodás, miközben az felénk támad.

Míg a DEMO-t csodáljuk, tudunk választani az alábbiak közül:

'F1' - egy játékos (a fehéret irányítjuk)
'F3' - két játékos (fehér + piros együtt)
'F5' - újakezdés
'RUN/STOP' - PAUSE.

Felűt láthatjuk:

bevitt találatok (fehér, piros, zöld játékosoké),

LV: adott pálya száma (megsúgom: mindig nő, ha nyerünk egy menetet).

Kezdekör DEMO felirat: később idő kijelzésére fog szolgálni. A lényeg az, hogy a bevitt találatoknál főbb fehér pötty legyen, mint a zöldnél és a pirosnál (1 Player-nél). Ha ketten nyomjuk, akkor az esik ki, akinek az kevesebb (érdekes, hogy a gép nem esik ki soha!).

Az első pálya után kiélhetjük dobócsillag-dobálásra való kényszerünket hotmi ártatlan ninjikon. A ninja leírat jelzi, hogy hányat dobtunk másvilágra. Bal felülre írja ki, hogy melyikünk dobálózik (white, red - két Player esetén). Sitty-sutty, vége, értékelést lásd feljebb!

Drimók Dávid, Budapest

5th Gear

(C64, Amiga)

Ezt a proggyt 1988-ban adta ki a Rack-it/Hewson. Már tőlük megszokottan ez is az ügyességi programok kategóriájába sorolható. A játék lényege egyszerű: kocsinkkal a megadott időn belül a pályát oda-vissza meg kell tennünk (az út végénél a TURN HERE leíratot megkerülve visszamegyünk a START/FINISH vonathoz). Ha ezt megtettük, akkor a jutalom-pénz kíséretében átkerülünk a következő pályára.

A játékban persze rengeteg hátráltató elem is működik: víz, fű, fák, helikopter, vasút, más autók, stb... Nem is beszélve arról, hogy az üzemenyagunk folyamatosan fogy, és autónk az ütközéseket sem viseli valami jól. Azért utunk során tatálunk némi segítséget. Ezekbe az üzletekbe úgy tudunk bemenni, hogy az előttük lévő parkolóba (ahol az írás is van) beállunk, és megnyomjuk a tűz gombot.

Az üzletek a következők lehetnek:

WEAPONS — itt vehetünk rakétákat (missiles), a kilövésűkhöz szükséges rakéta kilövőt (missile launcher), és gyorstűzelőt (rapid fire equipment) ami arra jó, hogyha folyamatosan nyomjuk a tűzet, akkor folyamatosan lö.

FUEL — itt tudjuk megvenni üzemenyagunkat

EXTRAS — itt vehetünk az autónknak "ugratót" (tűz gomb hatására repül egy nagyot — turbo boost equipment), olyan gumit, mellyel a vízen is menni tudunk (watertight chassis), hélium gumikat, amelyek hatására nagyobb ugrik autónk (helium tires), végül borsos árért vehetünk egy gyorsabb motort (propulsive side motor).

GARAGE — itt tudjuk javíttatni autónkat.

A képernyő telépítéséről annyit, hogy a játéktér alatt baloldalt a hátralévő életeink számát, mellette a SPACE-szel tudunk választani a gépfegyver, a rakéta (ha van), és a turbo boost (ha van) között. A kiválasztott dolog villog, majd a tűz gomb hatására működik. Alatta a fuel melletti csík mutatja a hátralévő üzemenyagunk mennyiségét, mellette pedig a sérüléseink mértékét láthatjuk. Baloldalt lent a hátralévő időnk van, mellette elért pontszámunk, és rendelkezésünkre álló pénzösszeg mennyisége.

Egy életet akkor veszhetünk el, ha lejárt az időnk, túl sok a sérülésünk, vízbe hajtunk speciális gumik nélkül, autónk meggyűnk, vagy elfogy az üzemenyagunk.

Végezetül, hogy a játék kellemes színtelt, a grafika szép a spritek aprólékosan animáltak kár, hogy egy kicsit nehézre sikerült. Cartridge-ból ha kitiltjuk a sprite ütközéseket, akkor a harmadik pályán kifagy, így jobb, ha poke-kal próbálkozunk. (Ugye megvan a tippek és trükkök könyve? Igen? Akkor a 15. oldalon megtalálod.)

DUKE

KICK BOX VIGILANTE

(C64, Amiga)

Elég kevés Street Fighter stílusú program készült a "jó öregre". Ezek közül is csak egy-két kiemelkedőt találni (pl: International Karate+). ezen

stílust lovagolja meg a *Zeppelin* üdvöskéje, a K.B.V. (amúgy *Zeppelin*nek sem készítették még oly jó stuffokat. Talán csak a **Carnage** volt elfogadható!) Ez viszont ismét remek (pedig már 5 éves!).

A clmképernyő után Fire Button-t nyomva kezdetünk verekedni. (Ha Demo-t akarunk nézni, várjunk egy cseppet!).

Azt a kis csinos, fehér ruhás illetőt irányítjuk mi (persze, csak ha lökéletesen tudjuk a mozgásokat, úgy van esélyünk. Kezdeknek ajánlom, hogy előbb olvassák el az alanti táblázatot!):

balra, jobbra: meg

lél: ugró rúgás

lél: lehajolás

előre + fel: ütés fejre

előre + lél: rúgás lábra

tűz + fel: ugró rúgás + ugrás előre

tűz + lél: lehajolás + ütés

tűz + előre: rúgás hasra

tűz + hátra: fejelés

11 ütés, rúgás, lebólintás szükségeltetik az ellenfél vízszintesbe helyezéséhez (persze összesen 11!). Egy "erősebb érintés" levesz az ellenfél energiájából egy lél kört (ezt lélül jelzi némi absztrakt körre emlékeztető lézkel). Egy menet 99 másodpercig tart.

Van egy szemét dolog a progiban: míg egy "ENEMY"-t kétszer kell kiütni, addig nekünk egy KO. is elég, és kezd elölről.

Összességében nem rossz a stuff. A grafika (a háttér és a játékosok) csodás, a zenét el lehet viselni, az ellenfelek erőssége pedig fokozatosan nehezedik. A **STREET FIGHTER**-eknél (64-en!) véleményem szerint sokkal jobb.

Drimák David, Budapest

MEAN STREAK

(C64, *Amlga*)

A programot 1987-ben adta ki a *Mirrorsoft*.

Egész jó kis akciójáték. A cél, hogy végigmenjünk a megadott úton úgy, hogy közben a rossz fiukat semlegesítsük, és nem árt ha mellel életbe is maradunk. A főmenü a következő:

F1 — egy játékos;

F2 — két játékos;

F3 — joystick;

F4 — billentyűzet;

F5 — két joystick.

A játékban öt élet áll rendelkezésünkre, tehát nem árt ügyesen lavíroznunk. Motorunk irányítása:

Tűz — gépágyú;

Tűz + hátra — ugratás;

Tűz + előre — rakéta (max.6db);

Tűz + sréhen balra — olajfolt.

A képernyő alsó részén a következő dolgokat láthatjuk:

Piros tank — üzemanyagunk mennyiségét jelzi

Motor — energiánkat mutatja (sérülésekkor fogy)

Radar — az ellenséges motorokat, és egyes úton lévő tárgyakat mutatja

Sísa — mellette lévő szám a hátralévő életeink számát mutatja

Zászló — mellette lévő szám a megtett körök számát mutatja

Pontjainkat a sárga számok, míg a hátralévő időnk a kék számok jelzik.

A játék nagyon nehéz nemcsak az idővel, a banditákkal, hanem az úton lévő szögekkel, repedésekkel, falakkal, gödrökkel, rámpákkal, és még ezernyi dologgal is meg kell küzdeznünk.

Az a jó taktika, amikor a banditákat azonnal elénk engedjük, és aztán lövük ki.

Az egyes dolgokból a pótlást a földről lehet felszedni (benzinkanna, olajosbödön, rakéták - a gépágyúból végtelen töltényünk van), de ha bármi más kis sz*rnak nekimennénk, akkor bizony energiánk látja kárát.

Mint mondtam a játék nehéz, ez a klassz grafika, és a színvonalas zene pár órák kikapcsolódást nyújthat, aztán...

DUKE

MECHANIKUS

(C64)

Ez egy szupi kis flipperprogram.

Töltés után jó kis INTROT láthatunk/hallhatunk zenevel

'SPACE' - újabb INTRO

'SPACE' - újabb INTRO.

'SPACE' - főmenü

'F1' - no zene

'F3' - no hangeffektek

'F5' - játékosok számának beállítása (1-4)

'F7' - választás a háromféle pálya közül

'SPACE' - játék töltése

Mind a három pálya változatos és szép grafikájú, jó zenével és FX-szel.

A Játék:

'F1-F7' - kilövés erőssége,

'F1' - leggyengébb,

'F7' - legerősebb,

'bal SHIFT' - bal kar,

'jobb SHIFT' - jobb kar,

'RESTORE' - vissza a főmenübe

P.W.Smith

MIKIE

(C64, *Amlga*)

Nem hinném, hogy lenne olyan C64 tulajdonos, aki legalább ne hallott volna erről az 1987-es Konami proggyról. Azt hiszem ez a program tipikus példája az ún. alapprogramnak. Mondjuk csak azt találok furának, hogy a Mikie-t 1 évvel a megjelenés előtt 1986-ban törte le a Dynamic Duo. Na mindegy, a lényeg, hogy mi vagyunk Mikie-vel, akinek ki kell szóknia az iskolából, úgy, hogy nem fogy el a 3 élete. Persze életet veszteni nagyon könnyű, hisz ott van a protézisét dobáló tanár bácsi, kenőjével minket is felnyaló takarító nő, a gyorsjárású szakács bácsi, és még jónéhányan. (Aki könnyíteni akar a dolgán, annak: örökélet, és sértetlenség, a *Tippek & Trükkök* c. könyvben). Mindegyik pályán a lényeg ugyanaz: felvenni, ill. "kiszívni" (a tűz gombbal) a szíveket egészen addig, míg a képernyő fölött a szöveg ki nem rakódik, ill. bal oldali ajtó fölött ki nem villan az OUT felirat. Ekkor az ajtónak menve nyomjuk meg a tüzet, és kinn vagyunk (a bejutás is így történik). Na, elég a hirtetből, jöjjenek a pályák.

1. pálya

Az első pályán a fizika teremben vagyunk, tablán ott a nagy bölcsesség: "FAILURE TEACHES SUCCESS" azaz a kudarc oktat a sikerre. Ugye felfogtuk a nepi bölcseslelet, ugyanis itt a kudarcok száma veges (3), és az már nem fog minket semmire sem okítani (max. megnézhetjük a game over feliratot). Érdekes ez az osztály, mivel

csak nőnemű tanuló van, ami persze nem baj, sőt... Feladatunk, hogy a lányokat kipopsizva a szíveket folvegyük. Ez a "kipopsizás" úgy történik, hogy a pad szintjére állunk, és ha bal oldalon állunk, akkor jobbra, ha jobb oldalon, akkor balra szaggatottan nyomatjuk a joyt. Ha a tanárúr vérszéken közel lenne (vagy közeledne), akkor a legjobb, ha egy üres padba leülünk (a padban joy le). De ne üldögéljünk túl sokáig, mert a tanítóbácsi protkója hamar eltalálhat. Ha kijött az OPEN! felirat, akkor húzzunk ki.

A lolyosón nem árt, ha felvesszük a láskát, és az sem árt, ha minden egyebet kerülünk. Csak onyan termékekbe lehet bekukucskálni, amelyeknek az ajtaján nincs ablak. A kukso-lásnak sok értelme nincs, mert az esetek 80%-ban kirúgnak (és ráadásul még pár másodpercig ott "reme-günk" az ajón, ami idő alatt valaki el-kaphat). A 20% az, hogy egy lánytól kapunk egy hatalmas pusztit, meg pontot. Na jó, most már menjünk be azon az ajtón, ami töltött az IN világit.

2. pálya

Bejutottunk a kamrába, ahol amint látjuk igen csak nagy az élet. Ezen a pályán csupán annyi a könnyítés, hogy jobboldalt, baloldalt, és középen található ládákban az előre+lűz-re ki-vehelünk egy kosárlabdát, melyet ugyanezzel a kombinációval neki is tudunk dobni a legközelebbi ember-nek. A halás az hogy, pár másodper-cig ligurázik a labdával, majd újból elkezd korgetni. Egyébként mind a 3 dobozban 3-3 labda található. Célunk a szemeteseken feltüntetett szívek klszivása, egészen addig, míg a GET OUT felirat ki nem rakódik.

3. pálya

Itt az ebédlőben csupán a szíveket kell felvennünk, ill. a középső szívet ki kell szívnunk. Ha minden megvan jelenik meg a felirat: FANTASTIC.

4. pálya

Beérkeztünk az aerobic terembe, ahol a lányok (vagy fiúk) nagyon nyomják a táncot. Vigyázzunk, hogy lehetőleg ne érjünk az aerobikosokhoz, mert egy kicsit "marasztalni fognak", és az kitűnő alkalom a tanárúrnak, hogy túlóncsiphessen minket. A felirat:

DOOR OPEN.

5. pálya

Az utolsó pályán a játszótéren va-gyunk, ahol baseball-os srácok elő-szeretettel dobálgatják a baseball lab-dákat a mi fejünkhöz. Ennek ellenére sem olyan vészes ez a pálya. A szí-vekből a WELL DONE felirat jön ki, majd miután kijött, menjünk a kapu-hoz, ahol anyukánk, vagy a barát-nőnk(?) vár ránk.

Hát ennyi lett volna. Szerintem szu-per ez a prg, annak ellenére, hogy eléggé régi. A grafika klassz, a zene nagyon jó, de mindenléleképpen kell hozzá türelem, gyorsaság, és jó ref-lex.

DUKE

ROBIN HOOD

(Amiga)

Az hiszem sokaknak áll közel a szí-véhez **ROBIN HOOD** legendája. Most pedig itt van Amigára, játék formájá-ban:

Az eredeti történet szerint kell csele-kedni. Tehát vissza kell szerezni a nép bizalmát, azonkívül pár jóbarát sem ártana (pl. *Little John*). Ezenkívül el-csábíthatjuk Mariannát. Kirabolhatjuk a zsíros kereskedőket, a csengő aia-nyakat pedig a rongyos szegények-nek adhatjuk.

Persze a végső cél az, hogy a nép bizalmát megnyerve visszalogathas-suk a váunkat az áruló Nottinghami városbírótól.

Mindez egy **CADAVER**-szerűen fol-ejitotti (izonometrikus) mesevilágban. Tavakkal, erdőkkel, templommal, te-metővel, falvakkal, és még rengeteg dologgal.

A cimborák megszerzése:

(kicsi) *Little John*: Dél-Keletre van a háza, előtte a hídnál fogunk meg-verekekedni (ahogy a könyvben).

Tuck barát: A templom és Nottingham között ingázik (pénzt szállít). Ra-boljuk ki, majd beszéljünk a lejé-vel, mire beáll közénk. + még egy csuklyát is ad. (Így nem ismernek lel a gaz normannok).

Willy (Will Scarlet): A városbíró halál-ra ítélte. Az akasztóla alól kell megmenteni, ekkor csatlakozik. +

átad egy kűrtöt, amivel hívhatjuk embereinket, ha szorult helyzet-ben vagyunk. (Inkább ne tegyük meit a normannok lazán levágják őket).

Mariann: ő a csajunk. Nottingham és a templom között ingázik (imád-koznl jár a szentem). Ha sokszor beszélünk vele, belénk pistul + átad egy varázsgyűrűt. Melyet ha használunk, lekérhetjük bárki karkterlapját.

Egyéb szereplők:

Kereskedők: lásd fentebb

Normann poroszlók: a városbíró talp-nyalól. Levágni valók (Ha látják a pórok + népszerűség)

Szarvas: lőjük le (minek? — **REBEL**). ha akarunk röhögni fi-gyeljük mikor a pórok vadásznak a szarvasra.

Pórok, rongyosok, szegények: ha lát-nak (vagy ha nem), pénzt kell ado-mányozni nekik + népszerűség.

Most lássuk a játék kezelését:

Vezérlő ikonok (fentről lefelé):

ij: egy nyilvesszőt fogunk ellőni

kard: heves szürkálásba fogunk (na nem úgy, ahogy CoVboy szokta! — **REBEL**)

szem: lel képenyőnyit előre láthatunk

szív: futás bekapcsolása (életető)

száj (csókos): duma

tenyér: tárgy felvétel, rablás

zárt tenyér, öklöt: pénz adományozás

felszedhető (megszerezhető) *tárgyak* (másik oldalt), *csuha*: Álcázásun-kat szolgálja (papnak néznek).

villám: Nottinghamtól nyugatra egy barlangban ol egy sárkány. Ha megszabadítjuk a talpát kinzó tús-kótól, megtanít varázsolni! (Mivel e sárkány folyamatosan zaklatja a pórokat, célszerű ezzel a varázss-lattal és egy nyilvessző segítsé-gével likvidálni őt)

Kürt: id. feljebb.

Gomba: Változó hogy hol nő (hol tər-li? — **REBEL**). Feltalálási helyei a következők: a barlang előtt. Va-rázsló kunyhója (id. később) előtt. LJ házától keletre, vagy északra. V házától nyugatra. **Funkciója**: ha valamelyik haverit elkapják és vi-szik akasztani, netán sikerül is ez nekik, akkor ezzel újra éleszthet-jük. Ja, ha feltámad a delikvens, segítsük fel (kéz ikon). Persze si-

elnünk kell, mert jönnek érte a halottszállító papok (nem lóghat bármeddig a kötélent!)

Toll (varázs): Ha használjuk, több képernyőnyire előre nézhetünk. (A Nottinghami vár tavában úszkál az a hattyú, akit ha leszedünk az ijjal, miénk a lolla).

Varázugömb: Észak-nyugatra, egy kunyhóban él egy varázsló. Némi szóváltás után (küldetésünket tárogatóan) átnyújtja a Lenti kis birodalmat (térkép). Egyébként az őrog varázsgyűrű: ld. feljebb

Egyéb ikonok:

Kék sáv: Népszerűségünket jelzi.

Nyílak: Közlekedésünk irányítására szolgál.

Robin feje: Karakter (... úgy mint: élet-erő, erő, pénzünk mennyisége, hogy áll a népszerűségünk. Valamint lehetőségünk van állást menteni/tölteni.)

Zacskó arany: pénzünket jelzi ki.

A végére pedig pár tipp:

- Little John házában pihenhetünk (+életerő).
- Ha elfoglaljuk Nottingham városát a megnyeréshez, a népszerűségünknek 50% felett kell lennie.
- Dél-keletre az erdő mélyén van egy céltábla. Itt gyakorolhatunk az ijjunkkal.
- A népszerűségünk növelésének nem rossz módja, hogy hagyjuk magunkat elfogni, majd mikor az akasztófa felő vonszolnak, a tömeg szeme láttára, egy látványos akcióval szabadulunk ki.

Ajánlom mindenkinek, aki szereti a kalandjátékokat, és annak is, aki nem, hiszen a kezelés egyszerű, a hangulat a helyén, a grafika is jó. Talán csak az egyszerűség (bár, csak az eredeti történethez ragaszkodtak), és a szörnyű irányítás róható fel hibaként. Esetleg, ha nem beszéljük az angolt, egyéb nyelvek közül is választhatunk (valami azt sugja hogy a magyar nincs közöttük — **REBEL**).

Gazda Zoltán (REBEL), Kaposvár

Shogun (C64, Amiga)

Ez a '94-es proggy tulajdonképpen a DOC, csak éppen Japánban.

Tehát nevezhetjük Japán DOC-nak, vagy DOC in Japan, vagy akár Japanese DOC-nak is a lényeg, hogy szinte 100% koppintás. Egy rövidke leírást mégis azért nyomatok, mert vannak apróbb különbségek, valamint ezt az ismertelőt akár a DOC (Defender Of the Crown)-hoz is lehetne használni (aki még nem ismeri, bár kötve hiszem, hogy akadna ilyen egyén).

A játék rövid előzménye, hogy Japánban a 16.sz. közepén nagy háború dúl a területek (provinciák) között a hatalomért. Négy nagyúr méri össze erejét, és tudását, hogy mindenkit legyőzve ő legyen a sógun... ez az ő ezek mi lennénk, azaz a mi feladatunk mindenkit legyőzve e rangot megszerezni.

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a négy nagyúr közül melyikkel szeretnénk lenni.

- 1 — Pokushima (könnyű fokozat);
- 2 — Usakashia (közepes fokozat);
- 3 — Konishano (nehéz fokozat);
- 4 — Takanashi (nagyon nehéz fokozat).

A választás, majd némi töltögetés után megjelenik az infótáblázatunk, amit a program során eléggé sokszor fogunk látni, így talán nem árt, ha egy kicsit jobban megismerkedünk vele. Legfőképpen a nagyúr nevét olvashatjuk, láthatjuk a zászlóját, valamint az évszámot.

Alatta, hogy mennyi a létszáma a kastélyban tartózkodó őrsgnek (GARRISON IN CASTLE).

INCOME — havi bevételünk;

TOTAL — össz pénzünk;

SAMMURAI'S — samurájok létszáma a hadseregünkben;

ASHIGARU'S — katonák, (ashigaru-k) létszáma a hadseregben.

Ezután, ha megnyomjuk a tüzet, akkor megjelenik a térkép, rajta bejelölve a tartományokat. Mi kezdünk abból a várból, ami mellett egy kis fekete lovas van. Mielőtt azonban bármihez is nyúlunk vegyük sorra a képernyő tetején lévő menük pontjait:

ROBBERY — rablás, az ellenséges kastély kiválasztása után egy rablót kell irányítanunk. Emberünk irányítása: le — védés, hátrálás;

fel — védés előremenet;

tűz — szúrás.

(Érdemes egyébként a védés, előre-menet mellett folyton szúrkalni.) Ha az ellenlelet ledőlünk, akkor elvihetjük az aktuális kastélyban felhalmozódott zsozsót.

TOURNAMENT — lovagi torna mehet földért (LAND), de mehet hírnévért is (HONOUR). Ha a föld a tét, akkor ki kell választanunk egy az ellenség által már meghódított területet, ezek után az ellenség is kiválaszt egy területet a mieink közül.

Maga a "harc" tulajdonképpen nem más mint ijjazás. A játéknak ezt a részét, ami tisztán Irori Lord a következő ikonok segítik:

- első ikon (befeszített kar) — a lövés erősségét mutatja (a képen a tűz gombot nyomva kell tartani, majd ha az erőt jező ikonon lévő szám elérte -számunkra- a megtelelőt, akkor a gomb elengedésevel az adott erősséggel lesz a ijjvessző kilöve);

- második ikon — a szelerőssöget mutatja;

- harmadik ikon — a lövés irányát adhatjuk meg;

- negyedik ikon — a lövés magasságán állíthatunk.

Egyébként csak 3 lehetőségünk van!!
MARKET — pénzünkből itt vásárolhatunk:

— katonákat (5)

— samurájokat (10)

— kastélyt (40)

Persze kastély csak általunk meghódított területekre lehet építtetni.

LANDS — terület info. Ha kiválasztunk egy tartományt, akkor a következő információkat kapjuk a területről:

— neve (LAND);

— tulaj (OWNER).

— havi bevétele (INCOME);

— a táj jellege (mocsaras, tengerparti... stb.).

CONQUEST — hadjárat, új területek hódítása.

Move — hadseregünk mozgatása (csak, ha már vannak a hadseregben). E menüponttal tudunk az általunk már meghódított területeken is mozogni.

Transfer — átcsoportosítás. Itt tehetünk/vehetünk a seregünk belseregünkből embereket. (Pl. ha embereket vásároltunk, akkor azok a fővárosba kerülnek, és ezeket innen tudjuk e me-

nüpont használatával átcsoportosítani.)
WAIT — passz.

Ennyit a képernyő tetején lévő menüről.

Ha egy ellenséges főkastélyt elfoglaltunk, akkor az illető összes addig meghódított területe, pénze, vára(i), és katonasága a miénk lesz.

A harc a következőképpen folyik: mindig a bal oldalon lévő katonaság a miénk. A saját katonáink számát az OWN, míg az ellenfélét az OTHERS felirat alatt olvashatjuk.

Harc közben még a következő akciókat tudjuk választani:

Stay and fight — ezt az adomkapom harcmódot, akkor érdemes használni, ha kb. egyenlő erők vagyunk az ellenféllel;

Surround — átkarolást, körbevételt érdemes használni, ha túlerőben vagyunk;

Wild attack — a heves harcmódot akkor használjuk, ha egy picit kevesebben vagyunk az ellenfélnél;

Kamikaze — ezt csak akkor használjuk, ha az ellenfél többségben van;

Return — a visszavonulás opciót akkor használjuk, ha az ellenfél döntő többségben van.

Hát ennyi lenne, a játék grafikája a DOC-hoz hasonlóan nagyon szép, a zene is klassz, csak az olyan dolgokat hiányolom, mint pl. a katapultozás, vagy a váratlan események (a DOC-ban mindig a meanwhile... után), továbbá keveslem az állóképeket, valamint pont a váratlan események miatt a változatosságot, hisz a játék egy kis idő elteltével sablonossá válik. Tehát a proggy nem egy DOC, de kis ideig kellemes kikapcsolódást nyújthat, aztán...

DUKE

SHOOTOUT

(C64, Amiga)

(88. MARTECH SOFTWARE)

A következő anyag, ami boncolásra kerül, ez a romekbe szabott westernprogram.

Miután "betöltük" (133 BLOCK az lkari törésű) a "stufi"-t, mindenképpen körjünk örök életet (mazochisták mehetnek anélkül is)!

Miközben a PRIMA SHOOTOUT

LOGO-t és a ponttáblázatot nézzük, az 'F1' billentyűvel 4 (vagy öt??) zene közül választhatunk (hogy mi az értelme, azt nem t'om, a játékban csak hangok vannak).

Az első feladatunk abban merül ki, hogy a fehér célkeresztet irányítva (aminek a körkörös mozgása elég idegesítő, de ez ellen tehetünk pl. megszokjuk) lelődözzük a kaktuszokról a konzervdobozokat. Ez az örömmünk nem tarthat sokáig, mivel a kis drága a TIME-nél az időt számolja visszafelé, aminek nem célszerű nullára redukálnia!

Ha összejött, rögtön változatosabb tájat pillanthatunk meg (engem városkára emlékeztet). Felül láthatjuk: SCORE: pontszámunk, amik a banditák lelővődözésével egyenes arányban nő:

emberkék: életeink száma;

KILL: ennyi banditát kell lelőni.

A SCORE-t növelhetjük, a KILL-t csökkenthetjük a már említett banditák lelövésével, akik az ablakokból fognak feltűnni. Ha netán megnyeri tetszésünket a lent (képernyő alján) álldogáló impozáns embersarj, húzzuk jobbra (talán rosszabbra) a JOY-t, és ő már el is indul. Ha ezután húzzuk a botkormányt balra, a célkeresztet irányíthatjuk. Tűzre lö. Ha az illető gengszter nagyon mögöttünk tűnik fel, hagyjuk (mire odaér a kereszt, már le is lőtt minket).

A RESTORE-ral újakezdhetjük a lödözést.

Úgy egyébként ennyi. A háttérgrafika szépen kidolgozott, emberünk animációja csúcs (ha nem csinálunk semmit, ásitózással jelzi, hogy tehetnénk már ez ellen), a hangok is jók. Ahhoz képest, hogy régi, a megszerzendő kategóriába sorolnám!

Drimók Dávid, Budapest

STREET SPORTS BASKETBALL

(C64, Amiga)

(87 EPYS)

Ha megnézzük C-64-en a játékinálatot, nem sok kosárlabda programot fogunk találni. Azok közül is 70-80

százalék ronda grafikájú, zeneileg elmaradott. Az SSB-re ez nem jellemző, sőt még "játszhatóságilag" is tökéleteset alkottak EPYX-ék.

Nos, kezdéskor négy helyet választhatunk kosárlabdázásunk színhelyének:

SCHOOL: iskolaudvar

ALLEY: elég szakadt hely, mindenki megnézheti, hogy igazam van.

SUBURBS: házak között

CITY: városkában.

Tűzre kiválasztódik az adott placc.

Ha ezután választásunk HUMAN-ra esik, ketten játszhatunk, ha COMPUTER-re, akkor nem (3 fokozat választható). Na jól A GREEN TEAM névre nyomjunk tüzet, ha nem, akkor a megfelelő csapatnév beírása után végezzük el a fenti műveletet.

Pénzfeldobás előtt válasszunk:

HEADS - fej, TAILS - irás. Ha eltaláltuk, hogy melyik oldalával fog felfelé bámulni a srác bal kezéről, akkor mi kezdjük a csapat kiválasztását, amit a kézzel tudunk megtenni. Ráviesszük a nekünk szimpi emberre, és presselünk egy FIREBUTTON-t. Én ajánlom a BUTCH és VIC gyerkőcöket bevenni a csapatba. Az emberkék feje mellett olvashatjuk röpke jellemzésüket.

Ha minden jó (megvan a 3 ember), akkor egy "rövid" töltögetés után láthatjuk a kiválasztott helyet, rajta 6 embert és egy gömbölyű térbeli időmot, amit labdának szokás definiálni. Ekkor 50 szám közül választhatunk a joy jobbra-balra húzogatóásával, hogy hány pontig kívánunk játszani. Tűzre indul. Gondolom, mindenki tud kosarazni. Rövid tűzre dobunk (ha mi birtokoljuk a labdacsot), ellenben hosszú tűzre felugrik, és egy másik emberünket irányíthatjuk ezáltal. Elvenni a lasztit az ellentől rövid tűzzel lehet, akkor, ha a labdát szorongató kid közelében egy általunk irányított egyén tartózkodik. Ellentél fellökése hátulról, ugrással törtérikhet (ekkor mindketten elpadlónak).

Találhatunk még olajfoltokat is (elcsúszást segítő tényező) és még sok finom cumót.

Hát, ha bírjuk a sportprogramokat, ne sajnáljuk azt az egy oldalt tőle.

D. D. (Drimók Dávid), Budapest

STEEL THUNDER

(C64, Amiga)

A CoV 49. számában egy kiegészítő volt a Steel Thunder C64-es változatához. Ha valakit érdekel, ezt a kiegészítőt szeretném megtoldani pár pályával, ugyanis a leírásnál néhány kimaradt:

1. sor: Küldetés neve
2. sor: A program által ajánlott tank
3. sor: A küldetés után kapható rang
4. sor: Várható ellenfelek

Syria

6. Destroy Enemy HO
M60A3 vagy M1A1
Major + Medal (4)
T80, T62A, BMP-2
7. Defeat an Enemy Tank Company
M1A1
Major + Medal (5)

W. Germany

1. Destroy Enemy Nuclear Missiles
M1A1
Practice
Soviet (gyengébbek kedvéért: orosz) tankok
2. Disrupt Enemy Reinforcements
M60A3
Lt. Colonel + Medal (6)
BTR-70, BMP-2, T62A, T80
3. Blow Up a Fuel Dump
T62A
Lt. Colonel
BMP-2
4. Blow Up Tactical NBC weapons
M1A1
Colonel + Medal (7)
Bunkers
5. Knock out Enemy Heavy Artillery
M1A1
Colonel + Medal (8)
FRPG-7, T80, SAU 155
6. Destroy Enemy Nuclear Missiles
M1A2 (HEAT, APFSDS)
General + medal (9)
Soviet tanks
7. Save Us From Certain Defeat
M1A1 v. M3 Bradley
General + medal (10)
T80

Rózsa Tamás, Nagysáp

SUMMER GAMES I.

(C64, Amiga)

Nyitőünnepély után megjelenik a főmenü:

1. Versenyzés összes sportágban (ami a játékban van)
2. Egy sportágban versenyzős (edzés)
3. Egy-egy sportág kiválasztása
4. Joy-ok száma (1 vagy 2)
5. Világrekordok megnézése (azoké, amik a játékban sikeredtek)
6. Nyitőünnepély ismétlése

1. Ha ezt a pontot választottuk, először a játékos nevével kell beírni, majd a nemzetiségét kell kiválasztani (a zászló kiválasztása után felhangzik a himnusz); A többen játszunk akkor ismét névbeírás...bla, ha nem akkor csak Return!

Ezek után a gép megkérdezi: "Minden ok. tőkéj. szuper?"

Ha a válasz: Y, Yes, akkor kezdődnek a játékok.

Ha a válasz: N, No, akkor a bakikat korrigálhatjuk.

Első game: Pole Vault (Rúd ugrás)

Először a rúd magasságát kell beállítani (mármint azét amelyiket át kell ugrani) 4.00 m - 5.00 m-ig. Ezután az ugrás erősségét, high (...), med (közepes), low (...).

2. Game: Platform Diving (toronyugrás). No comment (ugrálni kell csak!!!) (csak ugrálni kell!) (csak kell ugrálni!!!)
3. Game: 4x400 m relay (4x400 m-es váltó futás). Futásnál a JOY-t jobbra kell húzni a rúd átadásánál FIRE!
4. Game: 100 m DASH (100 m-es futás): Futás ugyanúgy, mint a 3. Game-nél!
5. Game: Gymnastics (gimnasztika). FIRE, a dobantó előtt FIRE, JOY körzés balról jobbra.
6. Game: Freestyle Relay (váltó gyorúszás). JOY körzés balról jobbra!
7. GAME: 100 m Freestyle (100 m-es gyorsúszás): Joy körzés balról jobbra.
8. Game: Skeet Shooting (agyagyalamb lövészet). Fire, célkeresztet (vagy a puskát) állítani, FIRE! Talált, vagy nem!

P.W.Smith

SUMMER GAMES II.

(A sumérok újra játszanak)

Előszó: A játékban az AMERIKA-i zászlón 50 db csillag van. És 7 db piros csik!

Töltés és RUN után felcsendül az AXLF.RAP ismert nótája, majd SPACE-re jön az INTRO III, a már jól ismert nyitőünnepély. Majd a főmenü bűvölve:

1. Versenyzés az összes sportágban
2. Versenyzés néhány sportágban
3. Versenyzés egy sportágban
4. Edzés
5. JOY szám beállítás (1 vagy 2)
6. Játék a SUMMER GAMES 1 elejétől (yes/no)
7. Világrekordok megnézése
8. Nyitőünnepség megnézése
9. Záróünnepség megnézése (ez tők jól sikerült — főleg a tűzijáték)

1. Game: TRIPLE JUMP (távolugrás). A vonaltól kezdjük a JOY-t balról jobbra tekerni, majd az ugróvonalról FIRE!

2. Game: ROWING (evezés). Balról felfelé félkör jobbra, közben jobb állásban FIRE! (ez volt egy evezőmozdulat).

3. Game: JAVELIN (gerelyhajítás). Előre + FIRE (ez a futás), majd a vonal előtt gyorsan balra + fe. (futásnál a FIRE minél többször nyomódik meg, annál gyorsabb a manuszli)

4. Game: EQUESTRIAN (lovaglás). Lovaglás gyorsan: FIRE sokszor. Ugrás: megfelelő sebesség + FIRE

5. Game: HIGH JUMP (magasugrás). Magasság beállítása után Futás + jobbra + sok Fire. Ugrás: futás + fel + FIRE

6. Game: FENCING (vívás). Tör lel/le - Joy fel/le. Tör balra/jobbra - Joy balra/jobbra. Szúras: Joy jobbra + lel + FIRE

7. Game: CYCLING (kerékpározás). Előre: előre. Balra: balra rángatni a joyt. Jobbra: jobbra rángatni a joyt.

Tipp: Jó egyedül játszani, mert kis ügyességgel győzhetünk is!

TRON

(C64, Amiga)

(THS SOFTWARE STUDIO)

Ez egy magyar (!) programozó team számlájára írható.

A menüben választani, illetve a járgányt irányítani a PORT #1-be nyomott joy-jal lehetséges.

A menühöz a tűzgomb lenyomásával juthatunk (miután kigyönyörködtük magunkat egy meggyötört jövőbeli pilóta arcúlatán). Itt lehel választani: 2 játékos játszik, vagy csak egy a gép ellen. Átlósan húzva a joy-t: hangok vagy zene.

Ha választásunk egy játékosra esett (sőt, zuhant!), akkor a piros gépjárművet irányítjuk. Felül fel van tüntetve az idő, a zöld és piros versenyző élete (Bikes), és turbózhatóságunk mértéke. (Ami a tűzgombbal csökkenthető.) Ennek következtében (ha valamelyik ujjunk a tűzgombra telepedett) autókánk szélesebben log repülni az adott irányba.

Cél: az ellenfél oly mértékben történő bekerítése, hogy az valaminek (a falnak, a csikunknak, vagy pont a mi autónknak) nekimenjen. Viszont nekünk sem használ, ha nekimegyünk akár a saját (!) csikunknak, vagy a falnak!

Használjuk bátran a lenti "kispályát" (a pályát kicsinyítve), könnyebben tudunk ellenfelünk kocsijának orra alá (elé) borsot törni.

Trükkök: kezdéskor rögtön (!) lefelé induljunk (ha szerencsénk van a gép is ezt teszi - kb. 70%), és amikor elérjük a falat, forduljunk jobbra. Ha jó(4)-k voltunk, az ENEMY már be is szorult.

Esetleg próbáljuk ki ezt:

RUNSTOP + RESTORE után: POKE 5366, 234: POKE 5367, 234: POKE 5368, 234

SYS 13312

A hatást érzékelni logjuk.

Ja! A játéknak akkor van vége, ha valamelyikünknek elfogy az össz élete. Ezután kifrja a győztest.

Úgy alapjaiban jó a játék.

ZAMZARA

(C64, Amiga)

Ezt a shoot'em up-ot 1988-ban dobta piacra a Hewson. Már tőlük megszokottan a proggy inkább ügyességet kíván, mint logikát. Bátran állítani merem, hogy ez az egyik legszebb ilyen stílusú program a jó öregben. A fenomenális grafikát csak tetőzi a fergeteges animáció, és hang (Maniacs of Nols).

A játékban 20 pályán kell végigküzdenünk magunkat. Bármennyire is hihetetlenül hangzik, de a játékot örökélet nélkül is végig lehet vinni!! (Persze csak akkor, ha gyakorlottak vagyunk, és jó a taktikánk.)

A játék közben a joystickon kívül a következő billentyűket használjuk:

F1 — gyorsüzelő. Legalább kétszer erősebb, és gyorsabb, mint a hagyományos lövedékünk. Használata csak olyan ellenfelek ellen ajánlott, amelyek nagyon gyorsan ontják magukból a lövedékeket. Kezdetben 75 db. van belőle.

F3 — lézer. Ezek a belőlünk kicsapódó lézersugarak elég sokan vannak, és a játék folyamán ebből van a legjobb utánpótlásunk. Nem kell vele spórolnunk, de lehetőleg ne is pazaroljuk, mert ahhoz eléggé jó. Kezdetben 25 db. van belőle.

F5 — megalézer. Hasonló a villámhoz, de annál lényegesen erősebb. Eléggé gyatra az utánpótlása, ezért csak erős ellenfeleknél használjuk (pl. kigyóknál, skorpióknál, dinoszauruszoknál stb.). Kezdetben 10 db. van belőle.

F7 — csillagok. Használatánál a pályán bizonyos része behálózódik. Ha találat érkezik ide, akkor a lövedék megsemmisül, de a háló is rongálódik (általában 1 csillag 1 lövedék elpusztításához elegendő, és egy kilövelésnél — helytől függően — akár 40-50 db. csillag is szétszóródhat.) Nagyon hatásos fegyver, mert használatával egy ideig megvéd minket az ellenséges lövedékektől, és ha érinti az ellenfelet, eléggé komoly sebesülést is okoz neki. Viszont mi is tudjuk ezt rongálni ha belelövünk. Kezdetben 8 db van belőle.

SPACE — megnyomásánál betöltjük a rakétát (ha van) ezután a tűzgombra ki is oldjuk azt. Persze ez szinte mindent szétvisz, viszont nagyon kevés van belőle. A löelentélen kívül a legerősebb ellenfeleknek is csak max. 2 db. kell belőle. Ha betöltés után úgy döntünk hogy a rakétát mégsem használjuk csak nyomjuk meg még egyszer a space-t.

<- (balranyil) — ha helyzetünk valami folytán kilátástalan lenne, csak nyomjuk meg a balra nyíl gombot.

P — pause

A pályákon találhatunk dobozokat, melyekben a rajtuk lévő ábrától függően municiót találhatunk valamilyen fegyverünkhöz. Az üvegsékből ha tizedet összegyűjtünk, plusz életre tehetünk szert (nem árt a játék végéig mind a huszat összegyűjtenünk). Repülni a joy szaggatott föllele nyomásával lehet. Az életerőnk a játéktér alatti zöld négyzetek mennyisége mutatja (a két oldalon egyszerre logy). Ha a tűz gombot hosszan nyomjuk, akkor az életerőnk alatti két csik kezd el nőni, és ha a terület végére értek, akkor a beállított fegyverrel lővünk (lézer, megalézer csillag).

Sajnos a játékot csak nehezíti az idő múlása, ugyanis a misszió teljesítésére csupán 15 percünk van, tehát nem árt sietni (a percünk múlását hanggal jelzi a program).

Végül megint csak azt tudom mondani, hogy a program szerintem C64-en a lövöldözős prg-k egyik koronázatlan királya, hisz kevés olyan prg. van C64-en melyben ilyen adatok lennének mint pl.: robbanás 11 fázis, az un. "szellő"(nem lövő) ellenfelek mozgása 9-10, sőt 20 fázisú is lehet, Zamzara 180 lokol 5 fázisból tesz meg. Tehát lehet versenyeket nyomtatni, mert a prg. a ranglistát kb. 10 beírásig lemezre menti.

Egyébként az örökélet, és az örökleggyver teljesen elveszi a játék varázsát, így ha azt használjuk, akkor a proggyt gyorsan megúnjuk. Én csak azt tanácsolhatom, hogy ne csüggedjünk, ha az első próbálkozásaink kudarcot vallanak, próbáljuk tovább, menni fog....

Drimók Dávid, Budapest

DUKE

ELŐSEGÉLY



NEWCOMER (C64)

A kódok:

BÖLCSESSÉG (KÁPOLNA)
OVERKILL (KONCHEV)
IVANOV (ALLISTER)
JÖVEVÉNY (KÉT SÖTÉT ALAK)
BEVERLY (MNOGO)
BENEDEK (CHANG)
GYEREK, IKREK (ÍVODA)
1990 (ALLISTER SZÉFE)
VÉRRÖG (URADALOM)
LHANEILA (VADÁSZTÁBOR)
REGGELI (AXEL)
SZILFID (PALOTA)
2642 (KETTES SZÁMÚ JÁRŐR,
PALOTA)
MAGGIE (PAPNŐ)
5632 (KIRÁLYNŐ DROGMŰHELYE)
CID (MARCOS)
KEYRON (LEGVÉGSŐ HATALOM
NEVE)
HÍFAJD (SZÁMÍTÓGÉP)
9260 (VASÚTÁLLOMÁS)
SZYZGY (MÁSODIK SZÁMÍTÓGÉP)
7345 (LABOR)
1994 (PARANCSNOKI HÍD)

Végül egy tipp:

Rene kaszinójában először Renét öl-
jük meg. Vegyük fel a mellényt, majd
távozzunk. Ha visszamegyünk, René
újra ott lesz, viszont a csata végén
még egy mellényhez jutunk hozzá.

Takács Tibor (TyB)

Lionheart (Amiga)

Le kell guggolni, utána P-pause majd
a Ctrl-help billentyűt egyszerre kell
lenyomni, amíg villan a képernyő.
Örök élet + sérthetetlenség. Az egér
bal gombjával ki-be tudjuk a repülői
kapcsolni + Ctrl. 1-5 gomb az adott
szintre lép.

Atom Smasher (Amiga)

Editor code: Zandalée

A következő Poke-okat pl. MK III-
mal kell/lehet bevinni:

Arabian night: C6BDBA,X élet i.g.
Arnle I.: C0C190,X élet i.g.
B.C.Kid: 000690,X élet i.g.
Batman Return's: 02C091,X élet i.g.
Cannon Fodder: C00639,X élet i.g.
Crystal Hammer: 06786B,0 végtelen
élet

D/generation: C2F22G,X élet, in
game

Death mask: C00879,X élet in game;
C00716,0: energia végtelen

Dracula: C08AC9,X élet i.g.

Fire hawk: 028F74-75,0 örök pajzs

Flashback: C3193B,X élet i.g.

Flashbler: 03F6F5,X élet i.g.

Harlequin: 01CC09,X élet i.g.

Ice runner: 267C7,0-26776,0 sérthe-
tetlenség

Impossible Mission II.: 02486F,X
robot off

Jim power: 00050B,X élet i.g.

Lamborghini: 0137AF,X booster i.g.

Megalomania: 017E07,X emberek
száma i.g.

017ED4,X emberek száma i.g.

QWAK: 008269,X élet; 008299,X
pajzs

Robin Hood: 013629,X élet i.g.

Stormlord: 00054B,X élet i.g.

Super Cauldron: 072F45,X élet i.g.

The Wall: 027810,X élet i.g.

Treasures'n'trap: C1E693,X élet i.g.
C10E1D,X segéd hol? i.g.

Volfied: C2BC3F,X élet i.g.

Kovács Tibor, Budapest

Alien Breed 3D (Amiga 1200)

A reménytelen esetek (vagy alap
a1200-val rendelkezők...) számára
(csak úgy ömlesztve):

pokknjpoikpnhogp
llkohbpokcemjpm
dekmgnpoaignn
hkiehholmjpfiff
jncggoppbkmpoel
gdkoekplkfbghep
dhcmcpppeonnlnbm
gokgojppkhejanph
lkkophpphpfmnb
Ja és végül egy CHEAT: a password

utolsó 8 betűje jelenti a löszerek
mennyiségét (valami hülye forrástom-
ban), szóval lehet próbálkozni ezek
helyére más betűket írni (ajánlott mind
a 8 karaktert l-re cserélni).

ph03N1x & Wami

Battle Isle Datadisk (Amiga)

LEVEL 01: LOSAG; LEVEL 02:
BOMBS; LEVEL 03: COME; LEVEL
04: PEARL; LEVEL 05: MIRROR;
LEVEL 06: ROMEL; LEVEL 07: MAG-
MA; LEVEL 08: BLOCK; LEVEL 09:
WATCH; LEVEL 10: LAGUN; LEVEL
11: BIRMA; LEVEL 12: SERPT;
LEVEL 13: RAMBO; LEVEL 14:
YUKON; LEVEL 15: POINT; LEVEL
16: FROGS; LEVEL 17: ITALY; LEVEL
18: LINES; LEVEL 19: VARUS;
LEVEL 20: SOUND; LEVEL 21:
TWEAK; LEVEL 22: NIPON; LEVEL
23: FLAIR; LEVEL 24: ARROW;
LEVEL 25: KORSO; LEVEL 26:
NOUTH; LEVEL 27: FJORD; LEVEL
28: DONOR; LEVEL 29: LEYES;
LEVEL 30: JUMPY; LEVEL 31:
WERFT; LEVEL 32: WINIT; LEVEL
33: TENNO

Battle Isle 2. (Amiga)

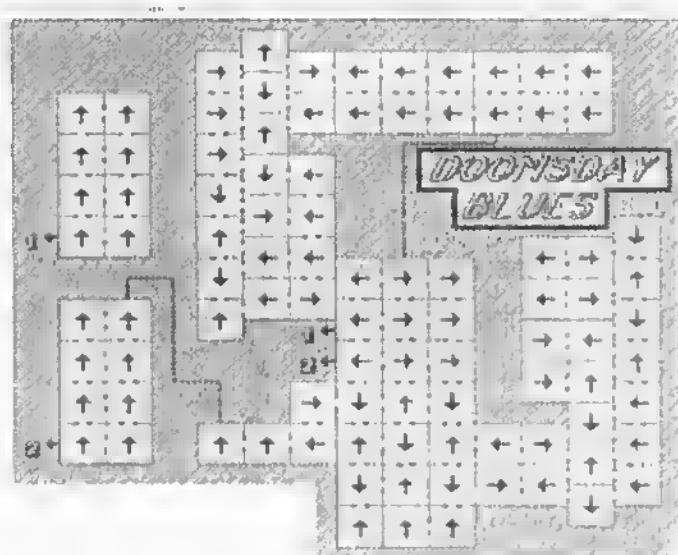
Level 01: LUNAR; LEVEL 02: LUTOF
LEVEL 03: SONIX; LEVEL 04:
SOWYN; LEVEL 05: SOSOO; LEVEL
06: SONAF; LEVEL 07: RACHE;
LEVEL 08: RAMPE; LEVEL 09:
RANGG; LEVEL 10: FILMO; LEVEL
11: FIEST; LEVEL 12: FINXT; LEVEL
13: EBENE; LEVEL 14: EBSYL;
LEVEL 15: EBONY; LEVEL 16:
EBTAR; LEVEL 17: KARST; LEVEL
18: KANTO; LEVEL 19: KAROT;
LEVEL 20: KAISR; LEVEL 21: SYBIL
LEVEL 22: SFINX; LEVEL 23:
SYNOM; LEVEL 24: THE LEVELS;
LEVEL 25, 24-31; LEVEL 26: DO;
LEVEL 27: NOT, LEVEL; LEVEL 28:
EXIST; LEVEL 29: IN, LEVEL; LEVEL
30: BATTLE; LEVEL 31: ISLE 2;
LEVEL 32: DIONE; LEVEL 33: NA-
IAD.

TÉRKÉPEK

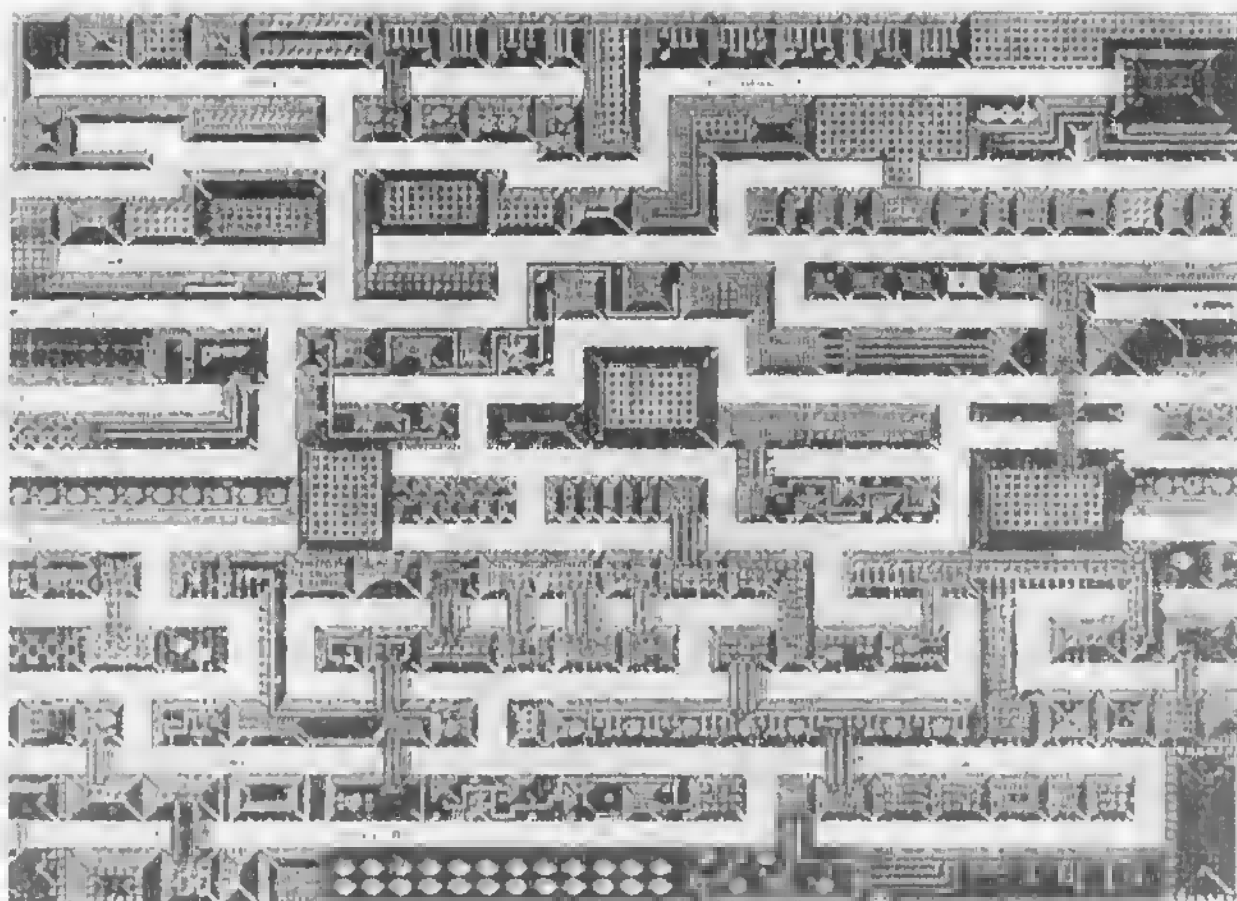
T - TELEPORT



BACK TO
REALITY

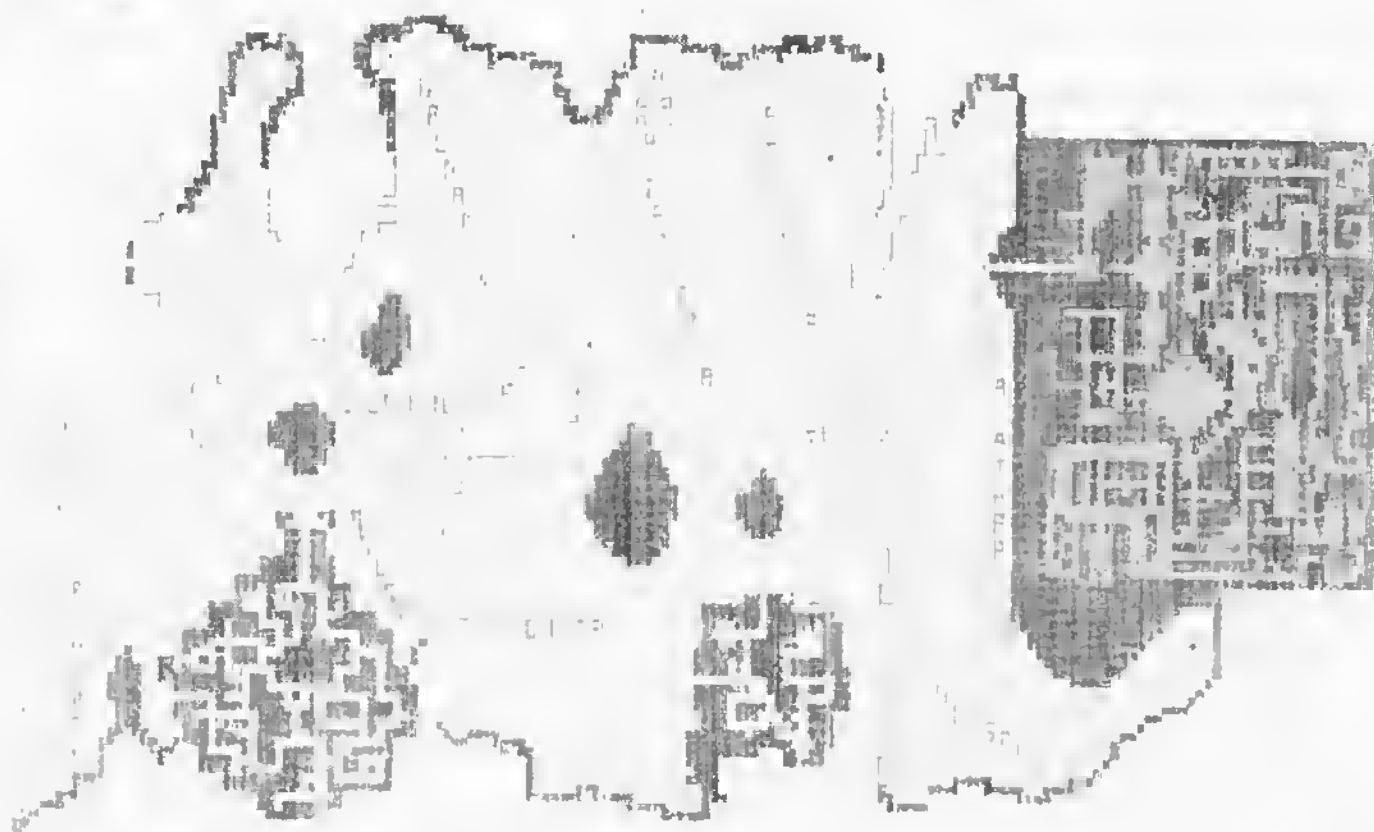


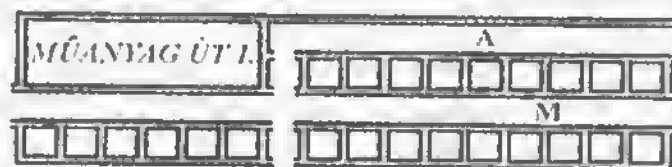
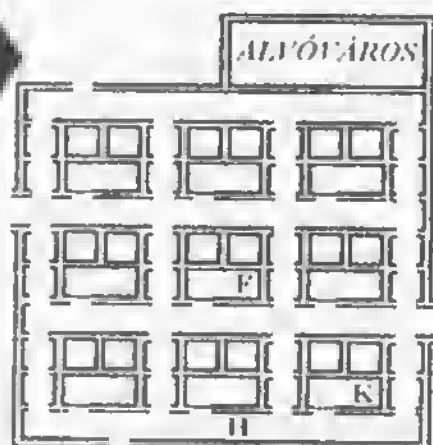
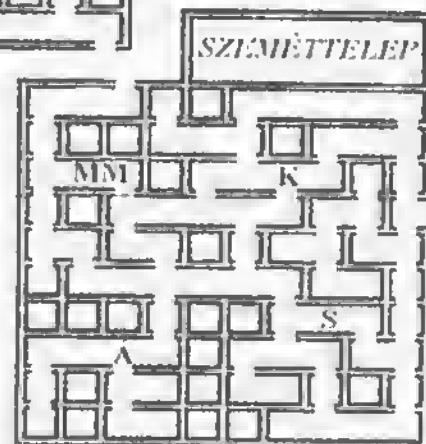
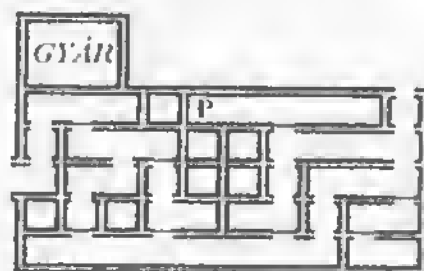
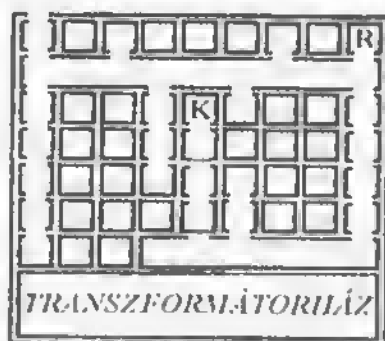
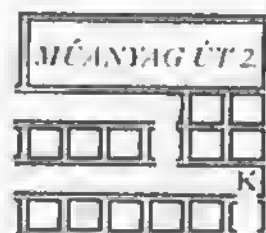
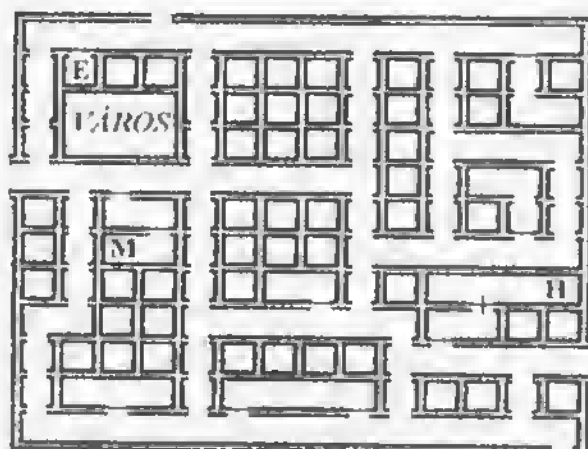
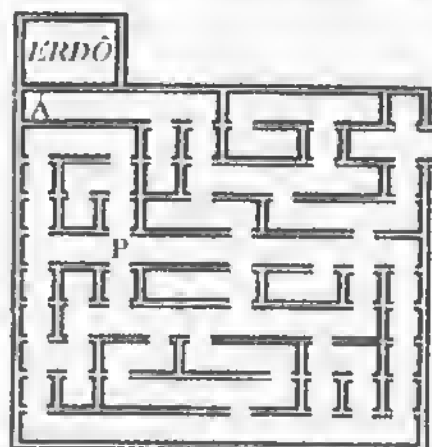
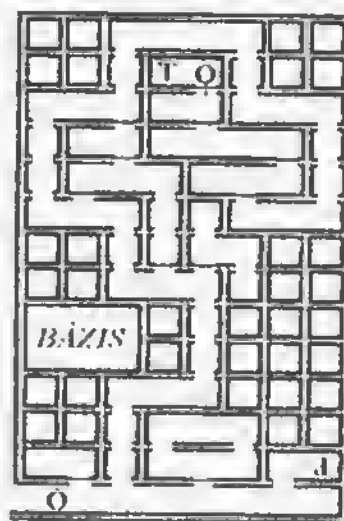
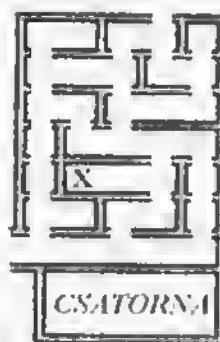
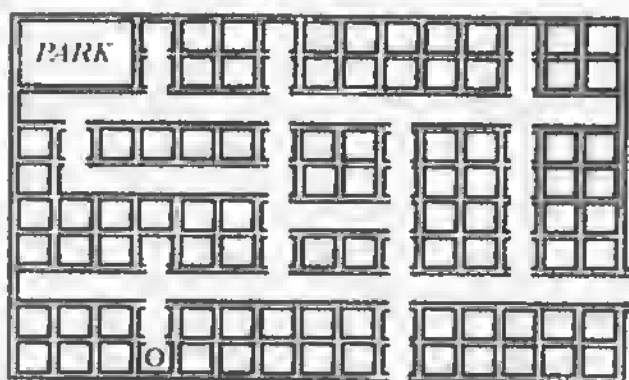
THE LAST VO





ISHAR





WASTED TIME

T É R K É P E K

KÖZKÍVÁNATRA

SJM CITY (C64, Amiga)

Valamelyik CoV-ban már volt egy ismertető erről a kellemes, bár meglehetősen szokatlan témájú stratégiai játékról, de úgy érezzük, hogy megérdemel egy nagyobb leírást is. Egy személyben játszhatunk Fővárosi Tanácsot, APEH-et és rendőrséget (*Együtt a "Szentháromság"!* — CoVboy) — ha valaki esetleg sokat szentségetne, hogy évek óta egy nagy lyuk van az utca közepén a háza előtt, az próbáljon egy kicsit játszani a *SJM CITY*-vel és elég gyorsan rádöbben, hogy miért nem akar már betömődni az a lyuk... Ennyi akkor elég is bevezetőnek (vagyls helyetle...), inkább nézzük a leírást. Bejelentkezés után városjelző táblát láthatunk, a rajta lévő három ablak közül választva kezdhetjük el a játékot:

START NEW CITY: Új játék kezdése egy — a program által véletlenszerűen generált — fantáziaföldrészen. A képernyőn megjelenik a teljes föld térképe, amit ajánl a program. A GAME LEVEL alatti három ikon valamelyikére clickelve kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot (egyelőre annyiban különböznek, hogy 5, 10 vagy 20 ezer dollárral kezdjük-e a játékot — a keményebb játéknak később sürűbbek lesznek a "huncutságok"). A CITY NAME feliratra clickelve új nevet adhatunk a leendő városnak (*Például CoVboygrád?* — *"Netudk"*). Ha a megajánlott térképet elfogadjuk, clickeljünk a USE THIS MAP ikonra, ha újat akarunk csináltatni, a GEN NEW MAP-ot választjuk. A játék újonnan gyártott várossal a végtelenségig tarthat (odáig nem játszottunk vele, a 88. évnél betelt a térkép...). A cél roppant egyszerű: minél előbb elérni a metropolisz nagyságot (több, mint 100.000 lakos), miközben azon kell lenni, hogy a lakosságnak minél kisebb

százaléka legyen elégedetlen az adókkal, a bűnözéssel, stb. (nem árt teljesíteni az egyéb kívánságokat sem). Bővebben ld. később, erről szól ugyanis a leírás...

LOAD A CITY: Egy korábban kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenario directoryban vannak.

SELECT SCENARIO: A programban lévő valódi (már felépült) városok valamelyikének irányítása valamilyen konfliktushelyzetben. Ezután 8 város közül választhatjuk ki, hogy melyikkel akarunk játszani. Valamelyik választása után a képernyőn megjelenik, hogy a kiválasztott várost melyik esztendőől kezdve kezdjük irányítani, mennyi ideig tart a megbízatásunk és milyen problémákkal kell szembenéznünk:

Dullsville (1900): Ez egy születő város, gyakorlatilag kezdő játékosoknak való, akik nem maguk akarják a városukat felépíteni a semmiből, hanem egy már készet akamak fejleszteni. A feladat itt az, hogy 30 év alatt virágzó metropoliszt (100.000 lőnél nagyobb lélekszámú várost) csináljunk Dullsville-ből.

San Francisco (1906): Az áprilisban bekövetkező földrengésből kilyólyog tűzvészek törnek ki a városban (valamint néhány gyár felrobban). Elsősorban tűzoltóállomás építésével kell foglalkoznunk (kezdéskor szinte nulla a tűzvédelem), majd azután hozzáfoghatunk az újjáépítéshez (különös tekintettel a rendőrség fejlesztésére). 5 éves határidőt kapunk.

Hamburg (1944): A szövetséges légierő a II. Világháborúban gyújtóbombákkal bombázza a várost. Meg kell fekeznünk a tűzvészeket, majd a háború befejezése után hozzá kell fogunk az újjáépítéshez (a rendőrség is fejlesztendő, valamint a kereskedelemhez repülőtér építésére is szükség van). 5 évnél többet figyel a program.

Bern (1965): Itt a közlekedéssel van elsősorban a gond, mert a hely-

telen várostervezés miatt a közlekedés a belvárosban teljesen bedugult (a város keleti részén vannak a gyárak és az üzleti épületek, a nyugatiban pedig a lakások — az útrendszer jól volt megtervezve, csak az épületek elhelyezése nem jó). 10 évet kapunk, hogy helyrerázzuk a közlekedést: az utakat némileg tehermentesítő vasúthálózatot kell kiépítenünk a város körül, a belvárosban pedig néhány épület helyére utat építeni és mindenekefőtt: több hidat csinálni).

Tokyo (1957): Egy nagy őshüllő (Godzilla névre hallgat a drága) mászik ki a Tokiói-öböl vizéből, akít moglehetősen zavar a mellette fekvő város büze. Ezért kissé letaposza az ipari negyedet — ebből perszo némi tűzek is származnak... 5 évünk van, hogy a pusztítás után újjáépítsük a várost.

Detroit (1972): Itt a bűnözéssel fog meggyűlni a problémánk: "az autógyártás fővárosa" a bűnözés melegágya lett. 10 évünk van rá, hogy megfékezzük a bűnözőket (telepítenünk kell néhány rendőrállomást).

Boston (2010): A város nukleáris katasztrófa áldozata lesz. Egy külvárosi nukleáris reaktor felrobbanása radioaktív anyaggal borítja el a város déli részének közepét — ez elég bunkó dolog tőle, mert ezt a szemetet bulldózerrel sem tudjuk eltakarítani (szóval a lerlőzött területekről le is mondhatunk). 5 évünk van, hogy úrrá legyünk a helyzeten és átszervezzük a város iparát és lakosainak elhelyezését.

Rio de Janeiro (2047): A sarkvidéket borító jégpáncélból leváló jéghegyek elolvadása a tenger szintjének megemelkedését okozza a 21. század közepére. A város tengerparti részén árviz tör be (és nem is nagyon akar megállni, csak egy idő után) — a kissé elmocsarasodott várost 10 év alatt kell nádrágba ráznunk...

A megadott időpontok nem feltétlenül a játék végét jelentik, csak azt, hogy a gép ekkor fogja kiértékelni, hogy mit műveltünk eddig. A cél nagyjából ugyanaz, mintha saját várossal játszanánk: a felfemerülő nehézségek leküzdésén kívül azon kell lennünk, hogy fejlesszük a város iparát és kereskedelmét, valamint növeljük a lakosságát (természetesen figyelemmel kell lennünk a lakosság problémáira is, úgymint adó, bűnözés, pollúció, stb. — ld. később). Ha ez sikerül, a megadott határidő lejártával megjelenik a képernyőn egy szöveg, amely arról tájékoztat, hogy hatalmas tudásunk a várostervezésben azt eredményezte, hogy megkaptuk a város kulcsait. A helyi lakosok szobrokat emelnek a dicsőségünkre és a mi nevünket adják elsőszülöttjeiknek, valamint érdeklődnek, hogy miért nem indulunk a kormányzóválasztáson. Ha kevésbé jártunk sikerrel, akkor a játék sajnos véget ér, mert a feldühödött csőcselék — a kedves mamánk vezetésével — megtámadja a "rezidenciánkat" (javasolják, hogy nem ártana elolvasni a gyári kézikönyvet is...)

Valamelyik opció választása után bejelentkezik a játék. Ennek a legnagyobb része a játékképernyő, ami a választott helyszínünk egy darabját mutatja. Ezt mintegy ablakot mozgatjuk a területen: ha az egerrel valamelyik irányban elhagyjuk a játékképernyőt, akkor az ablak automatikusan abba az irányba mozog. A képernyő jobb oldalán látható az ikonok, amellyel a különböző építkezéseket irányíthatjuk (az alsó kettő az információs lap és a grafikonok megjelenítésére szolgál). A képernyő felső két sora parancssori és az üzenetsori.

Parancssor

A parancssor bal oldalán látható a városunk neve, középen pedig a jelenlegi időpont és az aktuális évben még rendelkezésre álló pénzünk mennyisége. Ha ebbe a sorba mozgatjuk az egeret és a jobb gombbal clickelünk, akkor néhány pull down-menü jelenik meg, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák (a menük jónéhány pontja a billentyűzetről is elérhető egy billentyű — a jobb oldali Amiga nyomva tartása mellett — le nyomásával. Csak a billentyűket fogjuk felsorolni, az Amiga billentyűit mindenki automatikusan értse hozzá): FILE: fájlműveletek. Ha tölteni akarunk, de a jelenlegi játékban már

töltött valamilyen módosítás, akkor a program érdeklődik, hogy elmentse-e azt.

ABOUT...: A játék copyright üzenete. START NEW CITY: Új játékot kezdetünk vele a program által generált helyszínen.

PICK SCENARIO: A beépített városok (Dullsville, stb.) valamelyikének elkezdése. A 'P'-vel is ugyanez érhető el.

LOAD CITY: Egy kimentett állás betöltése. A játékalások a Scenarios directoryban vannak, oda is mentjük őket. Azonos az 'L' megnyomásával.

SAVE CITY: A jelenlegi állás kimentése. Azonos az 'S' megnyomásával.

QUIT OUT: Kilépés a játékból.

EDIT: Ez csak egy pontot tartalmaz, az UNDO-t (azonos a 'Q' megnyomásával). Az UNDO törli az utolsó lépést, de csak akkor, ha ez valamilyen épület építése volt (tehát utat, vasutat, bulldózer, stb. NEM!)

OPTIONS: különféle automatikus funkciók beállítása, a bekapcsoltnak pipa jelzi.

AUTO BUDGET: Az új évben a program automatikusan a legutoljára beállított adózási és pénzelosztási paramétereket veszi alapul. Ne kapcsoljuk be!

AUTO BULLDOZER: ha bekapcsol állapotban van, akkor valamilyen építkezésnél a program automatikusan eltüntet azokat a terep akadályokat (erdő, romok, stb.), amelyeket egyébként bulldózerrel el kellene tüntetni. Természetesen ilyenkor levonja a bulldózerhasználatért járó díjat is (egy karakternyi területért 1\$). Természetesen ha a területen valamilyen építmény már áll, akkor az autóbulldózer nem él.

AUTO GOTO EVENT: A program automatikusan arra a területre áll, amelyikről az üzenetsorban megjelenő információ szól. Nagyon jó városoknál célszerű kikapcsolva tartani, mert elég idegesítő, ahogy ide-oda ugrál a képernyő...

SOUND ON: A hang ki/bekapcsolása. Amúgy sincs sok...

GAME SPEED: Az idő telésének gyorsasága. Alapállapotban FAST, de célszerű FASTEST-re állítani. Az idő telését a felső sorban lévő dátumon is konstatálhatjuk: ha a térképen vagyunk, akkor mindig nagyon lassan telik, viszont nagyon gyors, ha a képernyőre bár-

milyen információt (grafikonok, stb.) hívtunk be. Ha az egeret abszolút nem mozgatjuk, akkor az pause-nak felel meg.

POWER BOLTS: Ha be van kapcsolva, akkor villogó nyilat láthatunk azokon az építményeken, amelyek nincsenek bekötve az elektronos hálózatba. Ne kapcsoljuk ki, mert ez fontos információ: egy épület csak akkor "működik", ha el van látva árammal!

DISASTERS: különféle nehézsítések kérése, az már nem választható, amelyik éppen aktuális (ha nem valamelyik beépített feladattal játszunk, akkor mindegyik ki van kapcsolva).

FIRE: tűzvész. Jól kiépített tűzoltóállomási rendszerrel védekezhetünk ellene. (ld. Hamburg)

FLOODING: Árvíz. A város vizparton lévő területeire betör a víz (ld. Rio de Janeiro).

TORNADO: Tornádó. Romba dönt néhány házat és tűzvések ütnek ki tőle.

AIR DISASTER: Levegőmérgezés. Csak ha van nukleáris erőmű — ilyenkor radioaktív sugárzással borítja el a környéket (ld. Boston)

EARTHQUAKE: Földrengés. Néhány tűzvész lesz belőle (ld. San Francisco).

MONSTER: Szörny. A vízből előjön a Godzilla nevű óshüllő és tűzvész kíséretében letapossa a város egyik negyedét (ld. Tokyo)

WINDOW: Itt a várossal kapcsolatos néhány fontos információ kapott helyet.

BUDGET: Az adóztatás és a pénzelosztás szabályozása (azonos a 'B' megnyomásával) a megfelelő leírat mellett nyilakkal. Mivel pénzelosztásunk az adóztatásból származik és a pénzelosztásnak megfelelően működik a rendőrség, tűzoltóság és az útkarbantartók (a fennmaradó összeggel költhetjük újabb építkezésekre), ez nagyon fontos! Ha az AUTO BUDGET funkció ki van kapcsolva (és úgy legyen), akkor az új év kezdetén mindig automatikusan megjelenik ez a kártya, ahol beállíthatjuk a következő évre vonatkozó paramétereket. A felső sorban a TAX RATE (0-20%) százalék mutatja, hogy az év végén mennyi adót logunk beszédelni (ha az év folyamán 6% lelett van, akkor az máris általában elégedetlenséget és a városból történő elvándorlást szül). A COLLECTED mutatja,

hogy az elmúlt évben összesen hány dollár folyt be az adózásból, ez értelemszerűen annál nagyobb, minél nagyobb a lakosság). A FIRES, POLICE és TRANSIT feliratok mutatják a tűzoltók, a rendőrség és az útkarbantartók költségvetését. Az első oszlopban látható szám jelzi, hogy összesen mennyit igényelnének, a második oszlopban, hogy mennyit fognak kapni, a harmadik oszlop pedig az előző kettőnek a százalékos arányát jelzi (vagyis a hatékonyságukat). Minden egyes tűzoltó- és rendőrállomás rendszerbe állítása +100\$ jelent a költségvetésükben (ha megadjuk nekik...), az útkarbantartók igénye az út- és vasúthálózat építésével egyenes arányban növekszik (általában ez fog a legtöbbbe kerülni). A TRANSIT-ot és a rendőrséget lehetőleg mindig tartjuk 100%-on, mert nem ki-elégítő működésük az utak gyors megrongálódását (rossz közlekedés, forgalmi dugók) illetve a bűnözés növekedését fogják eredményezni (mindkettő elégedetlenséget okoz a lakosságban, amiből alacsony vagy negatív népességnövekedés következik). Ha nincs kikötőnk vagy repterünk és egyik noheztítés sincs bekapcsolva, akkor a tűzoltóság költségvetése 0% is lehet, mert tűz csak a noheztítések vagy hajó- illetve repülőgépkatasztrófa esetén üthet ki. A költségvetések módosítása nem az aktuális, hanem a következő évre vonatkozik. A CASH FLOW mutatja az összeget, ami az előző évben befolyt adókból az előbb említett három költségvetésre fordul, a PREV FUNDS pedig az előző évből megmaradt pénzünket — a CURRENT FUNDS a kettő összege, vagyis a jelenlegi évben rendelkezésre álló pénzösszeg. A GO WITH THESE FIGURES ikonra clickelve visszaléphetünk a játékba (ha időközben új év kezdődik, akkor ez automatikusan is megtörténik, mert a kártyák behívása alatt az idő folyamatosan telik!)

Egy hasznos tanács: egy kis "programhiba" alkalmat ad egy kis csalásra, könnyítésre. Ha az AUTO BUDGET ki van kapcsolva, akkor az év elején megjelenő adózási kártyát "holt időnek" tekint a program. Ezen állítsuk nullára az adó százalékát (a nép azt hiszi, hogy egész évben nem fog adózni),

költsük el az összes pénzünket valamilyen építkezésre, majd a különböző kártyák behívogatásával töltsük el az időt decemberig (vigyázat, át ne csúszunk a következő évből!). Decemberben hívjuk be az adózási kártyát és állítsuk az adót 20%-ra. Kapcsoljuk ki a kártyát és töltsük el az időt valamivel az év végéig. Ekkor automatikusan ismét megjelenik az adólap, jelezve, hogy az adószedők beszedték a maximális adót — azonnal vegyük vissza az adót 0%-ra (szükség szerint módosíthatjuk a költségvetéseket) és kapcsoljunk vissza a játékhoz. Decemberben kezdhetjük az egészet előlről... A módszerrel mindig maximális adót szedhetünk be és mégsem fog soha senki sem elégedetlenkedni az adók miatt!

EVAL: Ez egyfajta eredménykijelző, ezen láthatjuk az elmúlt évi ténykedéseink értékelését (az 'E'-vel is behívható). Célszerű minden évben megnézni. Az OPINION felirat alatt látható százalékos arányban, hogy a múlt évi működésünket a program mennyire értékelte normálisnak (80% YES már dícséretes dolog). Alatta látható a lakosság 4 fő problémája (PROBLEMS), amelyeket idén orvosolni kellene (különben népességcsökkenésre számíthatunk). A 10% alatti problémák nem kívának azonnali megoldást, ezekkel nem szükséges még foglalkoznunk. A problémák és kiváltó okaik a következők lehetnek:

HOUSING: Lakások. Az újonnan épített lakások nincsenek arányban a népesség ütemével (Hm, ezt mintha már hallottam volna valahol... — CoVboy). Építsünk néhány új lakást.

CRIME: Bűnözés. Nem megfelelően kiépített rendőrségi hálózat vagy a rendőrök nem kaptak elegendő pénzt a költségvetésben. Építsünk rendőrséget arra a helyre, ahol magas a bűnözés.

TRAFFIC: Közlekedés (általában a belvárosban tapasztalható állapotok vagy — folyó két partjára települt városnát — a kevés híd miatt). Rosszul vagy nem megfelelően kiépített úthálózat vagy a TRANSIT-re nem jutott elég pénz és megrongálódtak az utak. A probléma megelőzhető, hogy ha minden új épületet úttal veszünk körbe és a vasúti közlekedéssel

ügyesen kombináljuk a közúti. Nagyobb városoknál a belvárosban lesznek problémák — itt likvidálhatunk kevésbé fontos épületeket és utat építhetünk a helyükre.

TAXES: Nem tetszik a népnek a sok adó. Az említett trükkök alkalmazása az nem fordulhat elő.

POLLUTION: Levegőszennyezés. Túl nagy ipari negyedek okozzák, de nem nagyon kell vele foglalkozni, mert a nép legfeljebb átköltözik a város másik részére (az elnéptelenedett részre pedig lehet üzleti épületeket telepíteni).

FIRES: Tűzveszék. Nincs jól kiépített tűzoltóság vagy nem kaptak pénzt és az egyik városrész éppen ég (csak akkor lehetséges, ha van noheztítés bekapcsolva vagy pedig építettünk repülőteret vagy kikötőt).

JOBS: Munkalehetőség. Túl kevés a gyár.

A POPULATION felirat alatt látható a város népessége az elmúlt év végén, a MIGRATION a népességnövekedést mutatja (negatív érték természetesen elvándorlást — és kevesebb adóbevételt — jelent). A VALUE a teljes város értékét mutatja dollárban (nem érdekes...). A CATEGORY a települési besorolást jelzi, amely a lakosság számából következik (VILLAGE: falu, 0-2.000 lakos; TOWN: község, 2-10.000 lakos; CITY: város, 10-50.000 lakos; CAPITAL: nagyváros, 50-100.000 lakos; METROPOLIS: 100.000 lakos felett). A GAME LEVEL-nél látható, hogy a játék elején milyen nehézségi szintet állítottunk be. Az alsó sorban látható az eredményünk (CURRENT mutatja 0-1.000 között, kezdetben 500), amelyet az iménti adatok alapján számol ki a program, a CHANGE jelzi a változást az elmúlt évhez képest.

MAP: A városunk kicsinyített képe jelenik meg a képernyőn (meg egyezik az 'M' megnyomásával vagy az ikonok közül a bal alsó sarokban lévőnek a választásával). A helyszín képét mutató ablak alatt lévő ikonok választásával információkat kérhetünk a városban uralkodó viszonyokról. A jellemzők mértékének ábrázolásához a város képe mellett színskódokat használja a program. Az utoljára látott részt egy keret jelzi, amelyet a bal gombbal clickelve

mozgathatunk is (így gyorsabban mozoghatunk a területen, mint a játékképményt mozgatva). Az ikonok az alábbi információkat mutatják:

CITY FORM: A város formáját jelzi.
TRANSIT: Az út- és vasúthálózatot mutatja.

POPULATION: A népesség sűrűségét mutatja a városban.

CRIME: A bűnözés nagyságát jelzi. Ez természetesen a rendőri ellenőrzéstől függ, de nagyobb mértékű bűnözésre számíthatunk az ipari negyedekben, a kikötőkben és a nagyon sűrűn lakott területeken.

LAND VALUE: A föld értéke. A beépített ipari negyedeknek semmi, az értékes területek a vízparlon levő lakónegyedek és a vízen keresztül épített út és vasút (vagyis a hidak). Nem lényeges információ.

FIRE PROTECTION: A tűzoltóság hatékonyságát jelzi.

POWER GRID: Az elektromos hálózatot jelzi, kis lekete foltok mutatják azokat a helyeket, amelyek nem kapnak áramot.

ZONES: A város zónáit mutatja (zöld: lakás, kék: üzlet, sárga: gyár).

TRAFFIC: A közlekedés nagyságát jelzi, értelemszerűen nagyobb a fejlődő területeken és a belvárosban.

POLLUTION: A levegőszennyezés mértékét jelzi. Nyilvánvalóan ott a nagy, ahol egymás hegyén-hátán állnak a gyárak.

GROWTH RATE: A fejlődés mértékét jelzi, az újonnan épített területeken nagy, amíg el nem éri a maximális formát.

POLICE INFLUENCE: A rendőri ellenőrzés mértéke, onnek a lüggvénye a bűnözés. Ahhoz, hogy a lakók ne elégedetlenkedjenek a bűnözés miatt, az szükséges, hogy a város területén mindenhol legalább piros szint jelezzon a program.

GRAPH: az ikonok ki/bekapcsolgatásával grafikonos kijelzést kapunk különböző jellemzők növekedésének üteméről. Sorban: lakás-építés, kereskedelmi fejlődés, ipari fejlődés, bűnözés mértéke, a pénz értékének alakulása (az adóztatás lüggvénye) és a légszennyezés mértéke. Behívható 'G'-vel vagy az ikonmenü jobb alsó ikonjának választásával is.

Az üzenetsor

A képmény második sorában található üzenetsorban jelennek meg azok a problémák, amelyek év közben merülnek fel a városlakókban. Ha az AUTO GOTO EVENT be van kapcsolva, akkor a program automatikusan arra a helyre áll, ahol a probléma felmerült (ha ez nem köthető helyhez, akkor a helyszín bal felső sarkába vagy a közepére áll). Ha ez a funkció ki van kapcsolva, akkor az üzenetsor végén látható nyilacska választásával ugorhatunk arra a helyre, ahol az üzenetsorban látható utolsó probléma felmerült. A következő üzeneteket kaphatjuk:

A Monster has been sighted: Egy szörnyet láttak, jön Godzilla. Csak akkor, ha Tokyot játszuk vagy a menüben MONSTER-t kértünk.

A plane has crashed: Lozuhant egy repülőgép (ez tűzvészt is jelent a környéken). Általában a repülőtérré, az erőműre vagy a sűrűn lakott városrészekre szoktak lezuhanni — csak azért, hogy boldog legyen a játékos. Azután lehetséges, hogy repülőteret építettünk.

Blackouts reported. Check power map: Áramszünet van a város nagy részén. Az ismételt lezsalítás ellenére sem építettünk új erőművet, de az építkezési folytattuk (új fogyasztók léptek be). Akkor most már építsünk egyet...

Brownout build another Power Plant: Áramingadozás van a városban (egyes épületek egy időre áram nélkül maradnak), mert a jelengi erőmű(vek) már nem bír(nak) elegendő energiát szolgáltatni a városnak. Építsünk új erőművet.

Citizens are upset. Tax rate is too high: Fellázadnak a városlakók, mert két egymást követő évben is 10% telet volt az adósáv. Az említett trükkal ez nem fordulhat elő.

Citizens demand a Fire Department: A városlakók tűzoltóságot szeretnének. Ha tudjuk, hogy egyelőre nem lehet tűz, nem fontos ligyelembe venni.

Citizens demand a Police Department: A városlakók rendőrséget szeretnének. Nagyon nagy valamelyik részén a bűnözés, mert nincs a környéken rendőrség.

Commerce requires an Airport: A kereskedelem most már egy repülőté megépítését kívánja. Megtehetően telett és elegendő számú üzleti épület esetén kb. a 70.000-es lakosság elérése után kapunk ilyen kívánságot.

Crime is very high: Nagyon magas a bűnözés. Nem kapott pénzt a rendőrség vagy nagyon rosszul van kiépítve.

Explosion detected: Robbanás történt. Gyárak szoktak ilyen tenni, általában valamilyen természeti katasztrófából kilolyólag vagy ha tűzvész tombol a környékükön. A robbanás után még nagyobb tűzvész csinálnak.

Fire departments need funding: A tűzoltók pénzre kunyerálnak. Csak akkor, miután már van tűzoltóság és nem adunk nekik pénzt.

Flood reported: Árvízét jelentettek, valamelyik vízparti területen betört a víz. Csak ha Rio-ban játszunk vagy a menüben kértük.

Frequent traffic jams reported: Jó kis forgalmi dugók vannak a városban. Rosszul van kiépítve a közlekedési rendszer vagy nem kapott pénzt a TRANSIT és megrongálódtak az utak. Előfordulhat nagyon gyorsan fejlődő részen is.

Heavy traffic reported: Ugyanaz, mint az előbbi, csak fokozott formában. Nagyon nagy város belvárosában vagy túl kevés hid miatt fordulhat elő.

Inadequate rail system: Rosszul kiépített vasúti rendszer. Sokszoros "Heavy traffic" üzenet után jut erre az elmés következtetésre a program. Sürgősen olyan vasúti rendszert kell kiépíteni, amelyik kissé leveszi a terhet a közúti közlekedésről.

Major earthquake reported: Földrengés történt, lesz egy kis tűzvész is. Csak ha San Francisco-ban játszunk vagy a menüből kértük.

More commercial zones needed: A játék elején, több üzleti épület építése szükséges.

More industrial zones needed: A játék elején, több gyári épület építése szükséges.

More residential zones needed: A játék elején, több lakóépület építése szükséges.

Police departments need funding: A bűnözéshez képest túl kevés pénzt kapott a rendőrség.

Population reaches ...: A népesség elérte a 2-10-20-50-100 ezret. Egy jelzi a program, hogy a település magasabb kategóriába került.

Residents demand a Stadium: Focipályát akarnak a lakók. Ha már nagyon régóta kérik, akkor építsünk nekik egyet, mert esetleg visszaeshet a népesedés.

Roads deteriorating, due to lack of funds: Nem kapott pénzt a TRANSIT és elkezdtek tönkremenni az utak.

Shipwreck reported: Hajótörés történt. Csak azután kapjuk, hogy kikötőt építettünk. Jobb esetben a hajó csak valamelyik híd egy darabját viszi el, rosszabb esetben behajózik a városba a marhája, és ott tűzvészt csinál. Ez utóbbit természetesen mindig ott, ahol a leggyengébb (vagy nincs) a tűzoltóság hatékonysága...

Tornado reported: Tornádót jelentettek. Csak akkor, ha a menüből kérjük.

Ikonok

Mint eddig is látható volt, a játék teljesen ikonvezérelt — így van ez az építkezéseknél is. Az ikonmenüben választhatjuk ki, hogy milyen új épületet akarunk létrehozni (az aktuálisat zöld szín mutatja). Természetesen csak azok az építkezések választhatóak, amelyekre elegendő pénzünk van — az ennél drágábbakat jelző ikonokat a program "beszínezi". Bármilyen építkezéshez a bal gombra kell clickelnünk, a jobbon a bulldózer van. Az egér pozíciójában mindig egy keret mutatja, hogy az aktuális építménynek mekkora helyre van szükség. Nem építhetünk egymásra több építményt (kivételez utat vasútra és fordítva vagy bármit villanyvezetékre) vagy — épület esetében — nem lóg-hat bele a vízbe. Ilyen rossz próbálkozásokat a program figyelmen kívül hagyja és villant egyet a képemőn. Ha az AUTO BULLDOZER nincs bekapcsolva, akkor a szárazföldi építkezéseknél előbb a bulldózerrel el kell takarítanunk az akadályokat (erdő, romok, stb.). Építhető a vízen keresztül út, vasút ("hidak"), de ezek pontosan ötször annyiba kerülnek, mint a szárazföldön. Az ikonmenü feletti részen látható az aktuális ikon megnevezése és az, hogy egy darab mennyibe kerül. Nézzük sorban az ikonok jelentését:

BULLDOZER: Egyszeri használata 1 dollárba kerül, egy karakternyi helyen lebontja azt a részt, ahova az egérrel mutatunk. Nagyobb épületek azonnal lebonthatók vele, ha a közepükre mutatunk vele (természetesen ilyenkor is ki kell fizetni az egész terület bontásáért járó díjat). Két esetben vesszük nagy hasznát: ha az ipari negyed mellett elnéptelenedik egy lakóház, akkor bontsuk le vele és épít-

sünk a helyére egy üzletházat; ha valahol tűz üt ki a városban, akkor az égő rész(ek) mellett azonnal pucoljunk le mindent, hogy a tűz nehogy továbbterjedjen (persze ha az adott helyen a tűzoltók hatékonysága magas, akkor ez nem szükségszerű).

ROADS: Utépítés egy karakternyi helyen, egy darab 10 dollárba kerül. Újonnan felhúzott épületeket lehetőleg teljesen vegyük körbe úttal, de a lakónegyedet fellélelni! Az utépítés vízen 50 dollárba kerül, de a vízen nem tudunk kanyart építeni (egy szinttel magasabbra kerül az út). A hidak néha felnyílnak — nem kell megijedni, csak utat engednek a hajónak (akkor is, ha nincs hajó...). A közúti és vasúti hálózat hosszának arányában növekszik a TRANSIT szükséges költségvetése.

LIGHT RAIL: Vasúti sín egy karakternyi helyen, egy darab 20\$ (vízen átl 100). A közlekedési problémákat elkerülendő, már a városépítés kezdetén kombináljuk össze a vasúti építést a közúttal: ha rácsszerű felépítést képzelünk el, akkor legalább minden harmadik épületsorban lévő épületek oldalát érintve húzódjon vasútvonal. A vasúti közlekedés csak azokra az épületekre érvényes, ahova be van vezetve vagy amelyeknek oldalával párhuzamosan halad és érinti azt. A vasút keresztezheti a közutat és a villanyvezetékét, de nem építhetünk snt oda, ahol valamelyik kanyarodik (ez fordítva is igaz). Ha már elég hosszú sinpárunk van, akkor nemsokára megindul rajta egy kis mozdony is (a kicsinyített térképen egy R betű jelzi).

POWER LINES: Villanyvezeték egy karakternyi helyen, egy darab 5 dollárba kerül. Az erőműtől el kell vezetnünk az áramot az egyik épülethez, majd a továbblatban építendő épületeket egy már bekötött épülethez kell kapcsolnunk egy villanyvezetékkel. Nem szükséges villanydrót, ha az új épület közvetlenül egy már bekötött másik oldalához csatlakozik). Ha egy épület nincs bekötve az elektromos hálózatba, akkor nem is üzemel! (A lakás néha, de az sosem fog maximumra fejlődni) A bekötés után legalább egy hónapnak el is kell telnie ahhoz, hogy az épület üzemelni kezdjen.

PARKS: Parkosítás egy karakternyi helyen, á 10\$. A megadott helyen erdő vagy szökőkút keletkezik — tulajdonképpen nincs sok haszna, de az emberek szívesebben költöznek be az ipari negyed mellett olyan épületbe, amely mellett park is van. Egy nagyobb parkos terület kis mértékben csökkentheti a légszennyezést is. Figyelem, az AUTO BULLDOZER nem bontja le az általunk parkosított részt, ha egy ilyen helyre mégis inkább építeni akarunk, akkor előbb külön bulldózerrel kell használnunk.

RESIDENTIAL: Lakóház 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Mielőtt elkezdenénk játszani, hívjuk be a lemezen található ZONE EVOLUTION CHART nevű önállóan tölthető programot: ebben egy képernyőn megvizsgálhatjuk a különböző típusú lakó-, üzleti- és ipari épületek fejlődési szintjének megfelelő ábrákat (természetesen ha valamelyik épület elérte a maximális fejlettséget, akkor nem fejlődik tovább). A lakóházat feltétlenül vegyük körbe útrendszerrel! Az emberek nagyon szerelnék a közvetlen vízparton lévő lakóházakban élni, ezekbe költöznek be a leggyorsabban és ezek fejlődnek a legnagyobb mértékben. További kedvelt hely a belváros (az épülő város elméleti középpontja) illetve azok a helyek, amelyek parkosítva vannak. Néha lakások helyett a népünk templomot vagy kórházat épít a lakónegyedből — ez nem baj, de ha a belvárosi közlekedés botrányos helyzete úgy kívánja, akkor nyugodt szívvel bontsuk le őket a bulldózerrel és építsünk a helyükre utat. Néha előfordul, hogy már lakott épület elnéptelenedik. Ennek két oka lehet: a légszennyezés az ipari rész szomszédsága miatt vagy a túl nagy bűnözés. Sebj, a lakók majd átköltöznek egy másik helyre — bontsuk le az ilyen épületet és tegyük a helyére utat vagy üzleti épületet.

COMMERCIAL: Kereskedelmi-üzleti épület 3x3 karakternyi méretben, 100\$/db. Ilyet szinte mindenhol építhetünk, nagyon komálják a népek és a jó kereskedelem előmozdítja a városba lőrtendő bevándorlást is. Célszerű az ipari rész vagy két sornyi ilyen üzleti épülettel elválasztani a lakónegyedektől, hogy a bűz közvetlen szomszédsága ne zavarja a lakosságot

(egyébként is az üzlet az iparra épül). A lakónegyedekbe is építünk ilyen épületeket, 6-7 lakóépületre mindig jusson egy üzleti. Feltehetően telepítünk még üzleti épületeket a kikötők és a repülőtér mellett.

INDUSTRIAL: Gyár 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Itt dolgozik a lakosság és ez szennyezi a levegőt. Lehetőleg ne tegyünk 15-20 gyárnál többet egy rakásra, — mert a légszennyezésen kívül — ez elég nagy galibát okoz a közlekedésben. Ilyenkor a város átellenes pontján kezdünk el egy új ipari negyedet építeni, ez esetleg megoldhatja a belváros közlekedési nehézségeit (a város egyik fele az egyik, a másik fele pedig a másik ipari területen dolgozik). A lakosság nem nagyon szeret a gyárak közvetlen szomszédságában lakni a bűz miatt. Az ipari részekben sűrűbben kell telepítenünk a rendőrségeket, mert itt az átlagosnál mindig nagyobb bűnözésre számíthatunk. Ja, a gyárak jó szokása, hogy néha felrobbannak, ha valamilyen kalasztórófa miatt előállott tűzvész eléri őket (még nagyobb tűzvész lesz helöle...)

FIRE DEPARTMENT: Tűzoltóság, ugyanakkora mint az eddigi épületek, 1.000 dollárba kerül (azonkívül minden egyes darab 100 dollárral növeli a tűzoltók költségvetését). Ha tudjuk, hogy nem lehet tűz, akkor nem fontos építenünk, de ha már van kikötőnk vagy repülőtérünk, akkor célszerű elkezdeni építgetni őket. A feladatok valamelyikével játszva elsősorban a tűzoltóságot kell fejlesztenünk, mert a természeti katasztrófák általában tűzvesszel is járnak. Az új tűzoltóság hatása az áram bevezetése után kb. 3 hónappal fog jelentkezni. Ha tűz üt ki valahol, akkor a tűz eloltásának gyorsasága annak a tüggvénye, hogy milyen az adott területen a tűzoltók hatékonysága (de minimum 2 hónap). Gyengébb hatékonyságnál célszerű a tűz környékét a bulldózerrel teljesen letakarítani, hogy a tűz ne terjedjen tovább.

POLICE DEPARTMENT: Rendőrség, szintén 1.000 dollárért (+100\$ a költségvetésükben). Elsődlegesen fontos az építésük, mert a magas bűnözés csökken a városba tör-

tendő bevándorlást (a költségvetésük is legyen mindig 100%!). Egy metropoliszhoz legalább 16-18 rendőrség szükséges. Kb. akkor telepítettük jól őket, ha egy teljesen beépített, egy képernyőnyi helyen legalább kettőt látunk belőlük (de ez le mérhető a kicsinyített térkép színein is — a város területén legyen mindenhol legalább piros). A bűnözés a sűrűn lakott helyeken, ipari negyedekben és a kikötők környékén lesz magas. Egy új rendőrség az áram bevezetése után 3 hónappal kezd el működni.

POWER PLANT: Erőmű 4x4-es helyen, darabja 3.000\$. Választása után ki kell választanunk, hogy nukleáris (NUCLEAR) vagy szén-erőművet (COAL PLANT) akarunk-e építeni. Természetesen nukleárist válasszunk, mert annak a kapacitása sokszorosa egy szén-erőműnek. Ha új várost építünk, akkor ez legyen a legelső épület (és lehetőleg ne a tervezett város kellős közepén...), mert ez fogja az áramot szolgáltatni a városnak. Egy nukleáris erőmű kb. egy 50.000 telekszámú várost visz még el, ezután az üzenetsorban nemsokára jolzi a program, hogy új erőműre van szükség. Ha nem építünk újat, de a fogyasztók növelését tovább folytatjuk, akkor előbb-utóbb áramingadozás áll be egyes épületekben, majd az áram nagyobb részekben is teljesen ki marad (eredmény: nagy elvándorlás). Egy nukleáris erőmű építése után két szénest építhetünk és csak azután lehet megint nukleárist. Célszerű az első ipari negyedet is az erőmű közelében kiépíteni, hogy ne kelljen az áramot túl messzire vezetnünk.

STADIUM: Futballstadion 5x3 karakternyi területen, 3.000\$ darabja. A lakosság már kb. a 15.000 fő elérésénél kérni kezdi — nem túl fontos az építése, de ha össze tudjuk spórolni rá a pénzt, akkor nem jön rosszul. Tök jó, meccs is van benne...

AIRPORT: Repülőtér egy 6x6-os területen, 10.000 dollárért (kissé drága, legalább 3-4 évi spórolás kell hozzá). Ha a kereskedelmi épületeket megfelelő számban építettük meg, akkor kb. 70.000 fős lakosság elérése körül merül fel először az igény rá. Építése után nemsokára repkedni kezd egy repülő-

gép és egy helikopter (a kicsinyített térképen A és H betű jelzi őket). Az utóbbi csak megfigyelő lesz, ő fogja jelenteni, hogy hol nehézkes a városban a közlekedés. Ha repülőtérrel építettünk, akkor gyors ütemben kezdjük el fejleszteni a tűzoltóságot is, mert 2-3 évenként egy-egy gép lezuhan és tűzvész okoz a városban. Az első általában a repülőtérre szokott rázuhanni, tehát mellé feltétlenül tegyünk egyet! A tégig leégett repülőtér is használható, ha még megvannak a kifutópályák (szóval nehogy lebontsuk a bulldózerrel, mert fuccsba megy a tűzoltóknak — majd elolthák a mellette levő tűzoltók). A repülőtér mellé telepítünk számos üzleti épületet (gyorsan a maximumra fejlődnek) és lehetőleg rendőrséget is.

SEA PORT: Kikötő 5x5-ös területen, poton 5.000 dollárért. Talán mindenkinek sikerül magától is kitárlnia, hogy vízpartra kell telepítenünk... Jól lesz az üzleti életnek, viszont nagyobb bűnözésre is számíthatunk (tehát mellé egy rendőrség is kellene). Miután van kikötő, egy hajó kezd el mászkálni a vizen (a kicsinyített térképen S betű jelzi). Már említettük, hogy a hajó néha katasztrófát okoz mert behajózik a városba (vagy elviszi valamelyik hidunk egy darabját), tehát nem árt a tűzoltóságot is fejleszteni.

Az alsó két ikonnal a kicsinyített térképet és a grafikonokat hívhatjuk be — már volt róluk szó korábban.

Ez lett volna a *SIM CITY* leírása. Természetesen nem lehet részletes megoldást adni hozzá, hiszen minden egyes játék más térképen és máshogyan zajlik — persze az eddigiekben adott tippeket nem árt megszívfolni. A fő cél az, hogy minél nagyobb várost hozzunk létre, a határ csak a csillagos ég (illetve esetünkben a térkép széle...). Gyakorlatilag a játéknak nincs is vége soha, kivéve azt az esetet, ha feladattal játszunk és elrontjuk.

A játék ugyan abszolút nem tűnik ki sem a grafikával, sem a hanggal és a zenével az Amiga-játékok közül (sőt, az utóbbi kettőből szinte semmi sincs), szóval aki nagy látványosságra vágyik, az inkább be se töltsse. Viszont aki szereti óráig tornáztatni az agyát a masinája előtt, az bizonyára kellelmesen fog szórakozni vele.

NEUROMANCER

(C64, Amiga)

A cyberpunk kifejezés kivételesen nem egy zenei stílustársadalmi réteget jelöl, hanem egy meglehetősen újnak számító sci-fi irodalmi irányzatot. Ezt angol-szász írók egy kis csoportja teremti meg, élénkítően Mark Gibson-nal, a NEUROMANCER c. első cyberpunk regény szerzőjével. A stílus egy nem túl lárvái jövőt rajzol meg és egy teljesen elidegenedett, elszámítógépesített társadalom utópiáját igyekszik az olvasók elé festeni, ahol mind a bűnözés, mind a bűnüldözés igen magas arányú és technikai szintű. Ebben a világban nyoma sincs azoknak a vízióknak és ideális képzelgéseknek, amely a hagyományos sci-fi irodalmat jellemzik: nincsenek engedelmessé, minden munkát elvégző robotok és modern emberek, akik hóhőhár úrruhákban patyolatiszta folyosókon sétálnak. Ehelyett állandóan szomorkoló savas eső, végsőkéig kiszáradt és szennyezett természet, szupernagymodern felhőkarcolók tövében letrengő kábel-szeresek, bandákba verődött, csodamotorokon száguldozó kegyetlen bűnözők, mindenbe belőtörődő állagpolgárok, el-képesztően fejlett számítógépes adat- és információhálózatok tárnak elénk. Azt a világot, amelyet a NEUROMANCER c. regény lefest, nem lett volna túl szívesen látni számítógépes játékként leldolgozni, ezért az Interplay a játék feldolgozásakor inkább a humoros és bizarr részletekre helyezte a hangsúlyt. Meglehetősen érdekes elegy jött ki belőle, ami ugyan ötvözi magában az arcade- és adventuro-játékok stílusjegyeit, mégis teljesen eredeti. A játék 2058-ban játszódik a Japánban, egy teljesen "elszámítógépesített" társadalomban, ahol az információ források crackelése mindennapos dolognak számít. A kisebb-nagyobb cégek, szolgáltató társaságok adatbázisai állandó célpontjai a cyberspace cowboyok (Rokon lalok... — CoVboy) vagy más néven cyberpunkok betöréseinek (azaz crackelésének). A cyberpunkok garázdálkodásának köszönhetően a félre-ített software-eket a tulajdonosaik egy-egy erősebben igyekeznék védeni: a legális hozzáférést is password-ök nehezítik, a fontosabb adatokat és infókat pedig egy rejtett rendszerben, az ún. Matrix-ban tárolják (ezt nevezzük másnéven cyberspace-nek). A Matrixot egy háló reprezentálja, ahol matrix-szerűen (X/Y koordinátákkal jelölve), helyezkednek el az adatbázisok, amelyeket az egyszerűség kedvéért egy-egy mórani test szimbolizál. Az adatbázis védelmét egy so-bosan pörgő jéppajzs (ICE) jelzi, amely a megfelelő software-ok bevetésével lehet megtörni. A törősoftware-ek — akárcsak a jéppajzs védekező műveletei — kis lövedékek formájában jelennek meg. Az adatbázisok védelmi rendszerének második lépésű, az ún. AI-k (Artificial Intelligence: Mesterséges Intelligencia), amelyek a jég esetleges fel-törése után aktiválódnak és megpróbálják megvédeni az adatbázist. Ezek a játé-kban emberi arc formájában jelennek meg és gyakran beszélnek is hozzánk. A

cyberspace-akciók az agyunk hálózatra csatlakoztatásával történnek, tehát a cyberspace-jelenetek az agyban létre-jövő képzetek, amelyek valóságos ére-dményt hoznak: sikeres crackelés eseté-ben hozzáférhetünk az adatbázisban lévő software-ekhez és infókhoz — pechos esetben (pl. egy bivalyerős AI-val törté-nő találkozáskor) flatline-olunk. A flatline az az állapot, amikor az EKG/EEG-gör-bék már csak vízszintesen futnak, azaz a delikvens agyműködése egyenlő a nul-lával (gyakorlatilag kómás állapotnak, agyhálának felel meg). Ilyenkor nem kell előlről kezdeni a játékokat, mindössze az agyunkat kell kickstart-olni, azaz újrala-dítani. Ezt Chin, a Body Shop tulajdono-sa mindig automatikusan megteszi, sze-rény ellenszolgáltatásként pedig elve-szi az éppen nálunk lévő készpénzt. Pénzt sokféleképpen lehet szerezni, ami-er szükségesünk is lesz: az AI-k és a jegok semlegesítéséhez elsősorban ez szükséges. Egyrészt először is egy jó minőségű dock-el kell szerezünk (a mi-nőséget ill. is nagyon meg kell fizetni...), másrészt pedig minden dock-művelet (le-gyen az legális hálózati tevékenység vagy cyberspace-akció) pénzbe kerül. Ennyi egyelőre elég is lesz bevezetésnek, most ismertetjük meg a játék kezelésével.

Az irányítás roppant bonyolult levéko-nység, mert be kell dugni hozzá egy joystick nevű elmés találmányt a PORT2-be (bil-lentyűzetről 'K'/'O'/'L'/'SPACE' vagy 'RETURN'). Az emberkével jelölt ikon választva mozgathatunk (újabb 'tűz' gomb megnyomás visszaadja a pointert), a lő-b-ik ikon jelentése a következő:

M (MEMORY): A nálunk lévő pénz, a dátum, az idő és az energia szintje kerül kijelzésre a 'tűz' gomb megnyo-mására

I (ITEMS): A nálunk lévő tárgyak listája, használatot a tárgy számának meg-felelő billentyűvel vagy a kiválasztá-sával kérhetünk. Lapozás az 'M', ki-lépés az 'X' billentyűvel. A használat lehet OPERATE (működtetés), DISCARD (eldobás), GIVE (átadás valakinek) — ezeken kívül decteknél ERASE SOFTWAREZ is létezik, amellyel a feleslegessé vált software-eket törölhetjük.

P (PAX): Belépés a Public Access System-be (ld. később).

T (TALK): Beszélgetés valamelyik szereplő-vel. Egy gondolatfolyamot megje-lennek a szövegek, amiket éppen mondhatunk (váltogatás joy-jal, a megfelelően 'SPACE' vagy 'tűz'). Mások szövegét szintén 'SPACE'-szel lökhetjük tovább — ha már na-gyon unjuk a sok fecseget, akkor be-lehet kapcsolni az autofire-t is...

S (SKILLS): Ennek a választásával a korábban megszerzett és beütelelt skill-chipek listája jelenik meg, ame-lyek közül kiválaszthatjuk, hogy ép-pen melyiket akarjuk használni.

R (ROMCHIP): A játék későbbi részén szerepelünk ilyet. Ebben más (a já-tékban nem szereplő) cyberpunkok tudása van eltárolva, amelyet aktivál-va hasznos dolgokat csinálhat nekünk (a cyberspace-ben önállóan is meg-szólal, ha figyelmeztetni akar valami-re bennünk). A neve egyébként Dixie Flatline.

D (DOS): Csak a szokásos funkciók, mint load, save, now game és quit.

A PAX (Public Access System) haszná-lata: a PAX-ba bárholnan beléphe-tünk, ahol van a falon PAX-booth (ké-kés színű terminál). A címkép után elméletileg be kéne írni a kívánt ada-tbázis elérési kódját, de — hála a FRONTLINE áldásos tevékenységé-nek — elegendő bármilyen karaktert elküldönnünk és bejelentkezünk a PAX-"monő". A BANKING ACCESS INTERLINK egy bankszámla, ahol-nan download-olhatunk pénzt a zse-bünkbe, illetve upload-olhatjuk a ná-lunk lévő felesleges összeget. (Nem kell aggódni a sok szép "magyaros" kifejezés miatt: ha egyszer jó kedvünk lesz, majd egy ünnepi különszámban szinkronizáljuk a leírásunkat... — CoVboy) Itt van egyébként feltüntet-ve a BAMA ID-nk (a XXI. században ez divk személyi szám és igazolvány helyett) is, amelyet nem árt megje-gyeznünk, mert később szükségünk lesz rá (mindig változóan: 056306118). A BULLETIN BOARD egy üzenetösszítő-szerűség, amellyel üzeneteket küldhetünk illetve vehet-ünk. Érdemes poltalan módon elol-vasni a másoknak szóló üzeneteket is, mert érdekes dolgokat tudhatunk meg belőlük.

Deck-ek használata: ha van nálunk deck és a jelenlegi helyszínen van cyberjack (sárga csatlakozó a falon), akkor behajolhatunk egy adatbázis-ba. Kezdetben csak egy USB-nk van, ami nem alkalmas a cyberspace-be történő belépésre, ezzel csak COMLINK-ot használhatunk. A COMLINK olyan program, amellyel beléphetünk valamelyik társaság adatbázisába (a nagyobb verziószám magasabb teljesítményt, további tár-saságok adatbázisainak elérését ta-ka-rija, a legjobb a COMLINK V6.0). Mindenekelőtt használjuk a decket (OPERATE) és megjelenik egy ablak, amelyből letölthetjük a használni ki-vánt software-t, jelen esetben vala-melyik verziószámú COMLINK-et. A COMLINK kéri az elérni kívánt ada-tbázis belépési kódját (LINKCODE), majd megjelenik a cég neve és kö-vetkezik a password begépelése. A password egyes vagy kettes szintű hozzáférést biztosít az adott adatbá-zishoz, ajánlott a magasabb szint használata. Miután elértük az ada-tbázist két dolgot tartunk szem előtt: a SOFTWARE LIBRARY tartalmazza a számunkra fontos, lehívható programokat, valamint a pénzünk az adatbázis használatával eltöltött idő-vel arányban fogy. Az üzenetekkel (BULLETIN, MESSAGES) természet-ten ill. is érdemes elolvasni. A SOFT-WARE LIBRARY-ban kiválasztott programot TRANSMISSION-nel (adatátvitellel) kapjuk meg (DOWNLOAD COMPLETE). Ha eset-leg DECK INCOMPATIBLE üzenetet kapnánk, akkor a kiválasztott program nem felvehető darab, DECK IS FULL üzenetet kapunk, ha betelt a DECK memóriája — ilyenkor valamilyen soft-ware törlésével kell helyet felszaba-dítanunk. A nálunk lévő programok mennyiségének a dock-unk kapacitá-sa szab határt: az USB deck kapaci-lása 5 RAM, azaz 5 db program fér el benne. Ebből is egyet foglal a

COMLINK hálózati software, tehát semmi esetre sem nevezhetjük magunkat egy két lábon járó software-aruháznak. A teendő tehát nagyon egyszerű: mindig töröljük, ami nem kell és minél előbb vegyünk magunknak egy 25 RAM-os deck-et

Cyberspace-akció: először is egy cyberdeck-et kell szereznünk (a Trif kateóriájú deck-ek közül valamelyik), lehetőleg Samurai Seven vagy Ono-Sondal Cyberspace VII típusú és rendelkeznünk kell egy COMLINK V6.0 hálózati software-rel, mert csak ez biztosítja cyberspace elérését egy lalon lévő cyberjack-en keresztül. A jobb oldali panelon lévő + jeleken sinusoló pont jelzi az EEG-hullámainkat (az agykéreg működését jelző elektromos jelek), ha a vonal piros vagy már csak vízszintesen fut, akkor állatline (vagyis beállt az agyhalál). A lüggőleges narancssárga csíkon lévő két fekete sáv a jég energiáját mutatja (ha 0, akkor megtörtük). Akut a háromszínű csíkon a vékony vonalak egy energiánkat mutatják, amire nem árt figyelni, mert egyes jegek és főleg az AI-k igen durva üldöket tudnak bevenni. Középen látható az üzenetablak, balra az ikonok pedig nagyjából megegyeznek az eddig megszokottal. Az ITEMS ikon a gyors crackelés érdekében ilyenkor kizárólag a nálunk lévő programokat mutatja, az EXIT ikonnal kiléphetünk a cyberspace-ből, az ERASE-zel pedig törölhetjük a feleslegessé vált stuffokat. A Matrix térbeli hálóként terül elénk, a koordinátákat és a zónaszámot az üzenetablak alatti ablakokban láthatjuk. A Matrix 8 zónára van felosztva és a zónahatárokat (eleinte) nem láthatjuk át. A megfelelő zónákba így a megfelelő városrészben lévő cyberjack-re csatlakozva tudunk bekeülni (később, egy Easyrider nevű stuff beszerzése után már szabadon körözhatunk a cyberspace-ben is). Az adatbázisok a Matrixban nagy mértani testek képeiben jelennek meg: ha megközelítünk egyet akkor ENTER DATABASE? Y/N kérdést kapunk (Vajon mit jelenthet? — CoVboy). Ha belépünk, akkor láthatjuk a jeget az adatbázis körül forogni. 'X' billentyűvel távozhatunk, vagy megpróbálhatjuk megtörni a jeget. Ehhez először is fasszuk le a jeget valamilyen Slow x.0 software-rel — a jég védekező programja ettől lassabban repülnek (5.0-nál már csak vánszorognak) és a lassulás idője alatt újabb támadósoftware-eket vehetünk be. Ilyenkor javasolt valamilyen vírus használata, amellyel akadályozhatjuk a jég belső adattartalmát. A jég ilyenkor zöld színűre színeződik a vírus érelétől lüggő időre. (Figyelem! Egy vírus csak egyszeri bevetésre alkalmas, tehát lehetőleg legyen nálunk több is.) A vírus után vessünk be ICEBREAKER (jégtörő) programokat, lehetőleg minél nagyobb verziószámúakat és egymást követően mindig másikat. A cseréberére azért van szükség, mert a használat rontja a törősoftware hatékonyságát, azaz minél többször vetünk be egyet, annál kisebb lesz a hatása. Ha megtör-

tuk a jeget, akkor szétporlad és szabad az út. Ilyenkor néha egy AI-ba botlunk bele, amelyeknek a kilátásához állatában valamelyik skill-ünket (tudásunkat) célszerű felhasználunk az adott AI gyengé pontja szerint. A különféle skill-jeink úgy lesznek egyre magasabb szintűek, ahogy egyre több adalbázist törünk meg — AI-k ellen csak akkor támadunk, ha a skill-ek már elég magas szintűek. Skill upgrade-re (tudásfejlesztés) mód van egyébként máshol is, némi készpénz fejében.

További hasznos tanácsok töréshez: ha intol akarunk a jégől, akkor vessünk be egy Probe x.0-t, amely a jégről visszapattanva információt hoz arról, hogy milyen erős a jég, van-e AI stb. Törés közben különféle károsodások is érnak bennünket: ha elfárad bennünk egy ellensoftware, akkor az leve-szi az energiánkat. Ha az energia már vésszen lepadt, akkor használjunk egy Armorall x.0-t, amely teljesen felnyomja az energiánkat (a verziószám mutatja, hogy egy crackelés alatt hány-szor használhatjuk). Nagyobb ütősválások után nem árt kilépni a cyberspace-ből és addig pihonni, amíg az energiamutató visszaáll 2.000-ra (ilyenkor a jég vagy az AI energiája is visszaáll). Ez alatt az idő alatt seült software-inket ápolgathatjuk (ha törés közben a képernyő be-romeg, ez jelzi, hogy valamelyik software megsérült — az ITEMS listán egy minusz jelzés jelenik meg mellette). Az ácsoláshoz egy elég jól fejlesztett DEBUG chip-re van szükségünk: válásszuk ki a skill-listáról, majd a megjelenő programlistáról jelöljük ki a sérülteket. A javítást a chip automatikusan elvégzi — ha mégsem, akkor még teljesítenünk kell. Sérült programokkal ne lépünk be a cyberspace-ből!

Ennyi egyelőre elég is lesz bemolegítés-nek, most visszakanyarodhatunk a történethez: az AI-k a cyberspace-ben egyre nagyobb önállóságra és hatalomra lesznek szert, majd megindul közöttük a háború. Két tábor alakul ki: az egyik a Greystoko, a másik pedig a Neuomancer nevű AI köré szerveződők csoportja, akik mindketten a Matrix fölötti teljes uralomra törekednek. Időközben China City (ez a város a játékok világino) cégének adatbázisait egyre több cyberpunk közdi dőzsmálgatni. Az AI-k erősödése miatt viszont az előbbi időben egyre löb-ben hagylák ott a logukat a cyberspace-ben. Számunkra is elég sok üzenetet küldenek, amelyekből kiderül, hogy csekély-ségünk is nagyon számítanak a veszélyos védelmek feltörésében. Különösen egy Matt Shaw nevű cyberpunk üzen-sokat, de az, hogy tulajdonképpen kicsoda ő, csak a játék végén fog kiderülni... Az általános feladatunk tehát az, hogy beszerelve a szükséges felszereléseket (meglehető minőségű deck, fejleszített software-ok és skill-ek) utánajárjunk a cyberspace-ben törtető különös esomé-nyeknek. Mielőtt belovágnánk a dologba, egy megjegyzés: sonki ne számítson "Így-Tudsz-Gyorsan-Végigrohanni-A-Já-tékon"-típusú lópósról-lépésre megoldá-sra, mert akkor CoVboy Postát is kisorítoltuk volna az újságából... (Tiltakozom! —

CoVboy) Tehát most egy nagy lipphal-maz következik, amellyel a játék könnyen végigjátszható:

Miután már órák óta szendeigünk a CHATSUBO BAR-ban egy tá szintetikus spagettiban, ideje lenne magunkhoz lé-rni. Raliz, a tulaj lizetésre szólít fel ben-nünket, de csak 6 dollár van nálunk (chip-ben), tehát lépünk be a PAX-ba és szed-jünk le az Access Banking Interlink-ről \$2.000-et (több nincs is rajta), majd kilé-pés után vegyük elő a tárgyak közül a \$-t és adjunk Ralitz-nak 46-ot. Ezután tá-vozhatunk is — ide sem jövünk többet, mert a bört hatóságilag bezárják (töme-ges spagetti-mérgezés miatt...). A Jawbot (törvényrobot) iánk-szól, hogy kotródjunk innen. Logyunk jó illük és engedelmese-kedjünk: menjünk a Microsotts-ba és kéi-dezzük meg Larry Moo-tól, hogy mit tud a COPTALK-ról. A válasza nagyon egy-szerű: eladásra kínál egy ilyen típusú chip-et. Vegyük meg tőle, majd szedjük elő a tárgyaink közül és ütözzük be a fejünkbe (OPERATE). A COPTALK-kal a DONUT WORLD-ben lévő rendőrből húz-hatunk ki információkat (egyébként letar-tóztat bennünket), a chip-et fejlesztve további infok érkeznek tőle. Menjünk át a SHIN'S PAWN SHOP-ba és közöljük Shin-nel, hogy most nincs nálunk pénz, majd később visszafizetünk mindent. Eric kidob bennünket az UXB dock-ünkel együtt, amiért viszont nem kell lizetnünk (ez ugyanis egy zálogház volt...). Men-jünk most a GENTLEMAN LOSER-bo. Shiva közli velünk, hogy van valami a számunkra — leleljük azt, hogy bármi is az, romélljuk, hogy nem terüldöz (Whatever is...). Shiva válasza után mondjuk meg, hogy a CRYPTOLOGY chip-re gondol és meg is kapjuk tőle, mintha megvonnánk, csak nem kell éite lizetnünk (pontosabban 0 dollár kell lize-tnünk). Egy lame chip minden igazi cyberpunkot virágos jókedvre derít, tehát tolytassuk a csevegést: kérdezzük meg, mit tud GUEST PASS-tól és megkapjuk tőle azt is (ez a meghívókártya jól jön majd a MATRIX RESTAURANT-ben). Itt vehetünk még HARDWARE REPAIR chip-et (szervizchip), mert az UXB gyak-ran bedöglik (HARDWARE FAILURE). Egy ezredest az ára, de az sem baj, ha nem vesszük meg a chip-et: esetleges hiba esetén csak ismételtük meg a belé-pést. Lépünk be a CHEAP HOTEL adat-bázisába (hálaistennek Shin, a stokból benne hagyta a COMLINK 1.0-t) 2-es hozzáférési szinttel (COCKROACH) és EDIT BILL, hogy a balansz nulla legyen. Ezután rondelni fogunk a hotelből (ORDER ROOM): egy adag kaviár-ra lesz szükségünk. Ezután ismét EDIT BILL, hogy ezt a költséget is nullára redukáljuk (ha nem lenne világos valakinek, akkor most éppen loptunk vagyis töröltük a tar-tozásunkat: egy lityingbe sem kerül a dolog). Ha kedvünk szottyan egy kis "agy-tornáza" (csak egy idővágó szövecc volt, hihi), akkor a REGULAR FELLOWS-ból lemásolhatjuk a BATTLECHESS 2.0 programot (Egy kis Interplay-reklám, hm? — CoVboy) A WORLDCHESS adatbázisba belépve játszhatunk vele egy-két partit — a nyertes játszmaért 250 dollár üli a markunkat. Menjünk át a Choap Hotel-bo, ahová elég belépünk és már nálunk is a kaviár (egyébként kidobnának, mert nem ion-deztük a számánkat). A kaviárnak

CRAZY EDO'S-nál visszük használt, mert Edo annyira örülni fog neki, hogy letölt nekünk egy COMLINK 2.0-t a deck-be (a CHEAP HOTEL-ba visszatérve használjuk is egyből a deck-et és töröljük le a feleslegessé vált COMLINK 1.0-t — vagy például adjunk fel hirdetést a CoV-ban, hogy "Nemannyira szuper hálozási software-emel 1 óvnél nem olcsóbb a Porsche 959-re cserélném."). Az új rendszerrel egyből be is lépünk a PANTHER MODEMS-be, ahonnan lemásolhatunk egy COMLINK 3.0-t (2.0 törlendő). Ezután lépünk be a SOFTWARE ENFORCEMENT AGENCY-be 2-es szintű előréssel. Innen lehívhatunk egy COMLINK 4.0-t és egy SEQUENCER 1.0-t. Ez utóbbi kedves kis jószág: majd generál nekünk password-öt ott, ahol éppen nem jut eszünkbe vagy nincs nyitva egy CoV mellettünk. Ugyanitt egyébként felnyomhatjuk 2-es szintre a COPTALK chip-et. Most szemétkedni fogunk egy kicsit, mert Larry Moo mindig megakadályozza, hogy bejussunk a boltja hátsó részébe; még mindig a COMLINK 3.0-val lépünk be CHIBA CITY POLICE-hoz kettes szinttel (a továbbiakban mindent level 2 előzés, ha lehetőség van rá) és kérjük WARRANTS LIST-et (a körözött személyek listája). Céljuk átírnunk a Larry Moo-ra, a BAMA ID-jét 062788138 (A FUJI ELECTRIC alkalmazottainak a listájában találtuk meg). Ez egy igen közkezdvelt és tréfás cyberpunk játék, amit a XX. században "feljelentősdí"-nek vagy "lakossági bejelentés"-nek hívtak; a rendőrség szépen elhurcolja a derék Larry-t (Leisure Suit...? — CoVboy), aki most már nem tesz keresztbe nekünk. Most például rá lehet gyújtani vagy az se rossz ötlet, ha mentünk egy állást. Kicsit darabosabban folytatjuk tovább:

- Az E.S.F.A. adatbázisába belépve szerezhetünk 5.0-ás, a TOZOKU-ban 6.0-ás COMLINK-et.
- A METRO HOLOGRAFIX-ban skill után érdeklődve vehetünk DEBUG és ICE BREAKING chip-et, valamint joystick után tudakozódva vehetünk egy "Szent Joystick"-et. A joystick-et a HOUSE OF PONG-nál lévő szorosan örömmel fogadja és ad helyette egy ZEN és egy SOPHISTRY skillchip-et (az AI-k ellen jól tognak jönni).
- JULIUS DEANE-nál vásárolhatunk PHENOMENOLOGY, PSYCHOANALYSIS és PHILOSOPHY skillchip-eket.
- A MATRIX RESTAURANT-ban vásárolhatunk LOGIC és SOFTWARE ANALYSIS skillchip-eket és upgrade után érdeklődve foltozhatjuk 5 skillünket (természetesen egy szíjazást kérnek cserebe/édb).
- Ha van MUSICIANCHIP-ünk, akkor a ZION CLUSTER-ben zenélünk egy kis dub-ot és ingyen utazhatunk a FREESIDE-ra.

Talán mindenkinek feltűnt idáig, hogy kisse költséges szórakozás Chiba Cityben cyberpunknak lenni (azonkívül nem ártana most már egy cyberspace-kompatibilis deck-et is beszerezni). Néhány tipp már volt addig is (például a sakkozás) a pénzszerezésre, nézzünk tehát még néhányat:

— A BODY SHOP-ban eladhatjuk néhány testrészünket, amelyeket olcsó műanyag-pótlással helyettesítenek. Ez azonban nem ajánlatos, mert egyrészt kétszer annyit lehet visszavásárolni, mint amennyit eladtuk, másrészt az energiánk az eredeti 2.000-ról 840-re esik vissza és a cyberspace-ben úgy levernének minket, mint CoVboy a kalapját.

— Küldünk üzenetet Armitage-nek a PAX-ban; lépünk be, BULLETIN BOARD és SEND MESSAGE. Címzett: Armitage, üzenetnek elég az ID-nk ("RUN/STOP" pal lehet elküldeni az üzenetet). Lépünk ki, majd vissza a BULLETIN-be és nézzük meg az utolsó üzenetet, amit Armitage a nevünkre küldött. Már is megtudjuk, hogy máris átutalt a PAX-számlánkra 10.000 dollárt. ACCESS BANKING és szedjük le róla az egészet. Vigyázat! Armitage a MATRIX RESTAURANT elő hív bennünket, de oda csak 17-e után menjünk (előtte sem árt mentőni), mert őt elkapták és minket is elvinnének a rendőrök, mint bűntársat. Ha tiszta a levegő, csak egy lawbot van a helyszínen, aki azt hajtogatja, hogy haladjunk tovább.

— Miután megvan a COMLINK 6.0, lépünk be a HOSAKA CORPORATION adatbázisába és töltjük le nekik, mert kevesik. Ez 7.500 dollárt jelent nekünk. HOSAKA-tól még ne lépünk ki: hívjuk le az alkalmazottak listáját (EMPLOYEE LIST) és az EDIT-tel szerkesszük át úgy, hogy valamelyik alkalmazott helyett boljuk a nevünket és a BAMA ID-nket. Ez két dologra is jó: mondjuk a High Tech Zone-nál álló öröbolnak, hogy a HOSAKA-nak dolgozunk és átenged bennünket az ellenőrzési ponton; rögtön mehetünk is a HOSAKA irodájába, ahol 10.000 dollár képében már vár bennünket a havi fizetésünk.

— Botogesen kapzsi cyberpunkok kösőbb beíróhatnak egy svajci bankba; ehhez először is egy SEQUENCER 1.0 szükséges, mert a belépési kód nem ismeri. Ha megvan a program, lépünk be a BANK OF ZÜRICH adatbázisába és használjuk a címképernyőnél (ez majd generál belépési kódot). Nyissunk csekkszámlát minimum 1.000 dollárral, majd gyűjtünk törőprogramokat és a cyberspace-ben crackoljuk a BANK OF BÉRNE (vigyázat, AI is van ott). Ha sikerült bejutnunk, kérjük FUND TRANSFER-t és írjuk be a következőket: 121519831200 ('RETURN'), LYMA 1211 MARZ ('RETURN'), BOZOBANK ('RETURN') és 712345450134 ('RETURN'). Az utolsó 'RETURN' a BOZOBANK számlaszámot zárja le, ezután 500.000 dollárig hívhatunk le pénzt. Ebből érdemes legalább 400.000-et a PAX számlára áttenni, mert később csak onnan tudunk pénzhez jutni (ld. látlíne). Ez a tipp egyébként már volt egyszer a CoV 7-ben.

Miután sikeresen összelopkodtunk egy kalap pénzt, menjünk el Asanohoz és

kérdezzük meg miért nevezi őt Crazy Edo dísznőnek? Asano dörgedelmei után mondjuk azt, hogy észrevételeink szerint nem túl jó barátok és mi az ilyen dolgokat hamar észrevesszük. Asano gyanakodva érdeklődik, hogy Edo a barátunk-e, mire válaszoljuk azt, hogy Edo tulajdonképpen egy "gnat's eyeball" és a leghelyesebb lenne szétrúgni a fejét egy vasalt csizmával. Ennek meg is van a hatása: Asano bölcs személynek nevez bennünket (Hiába, a keleti udvarlásságnak mindig ugyanaz marad... — CoVboy) és az árukinálatát 20%-os engedménnyel logja elélnélni. Most már megvásárolhatunk egy Samurai Seven vagy jobb esetben egy Ono Sendai Cyberspace VII deck-et (a többi trill kategóriájú is jó, csak magas legyen a RAM-száma), amellyel már beléphetünk a cyberspace-be. Mielőtt ezt megtennénk, még menjünk vissza a CHEAP HOTEL-be és másoljuk le az összes törősoftware-t a GENTLEMAN LOSER és TOZOKU adatbázisokból. Teljes a fegyverzet, nyomulhatunk a cyberspace-ben! Az itteni leendő már mindenkinek a saját elképzeléseire van bízva.

Miután kellőképpen felszerelkeztünk különböző software-ekkel, törjünk be a PHANTOM bázisba (7. zóna) és a Phantom nevű amatőr AI kivégzése után szerezhetünk egy HEMLOCK 1.0-t. Ez nagyszerűen alkalmazható a Greystoke nevű AI ellen (MUSABORI INDUSTRIES bázis). Miután őt is átküldtük az örök vadászmezőkre, akkor felszodholjuk a KUANG ELEVEN 1.0-t. Most meglátogatjuk Neuromancer-t (ALLARD TECH. bázis). A jég megtörése után nem nagyon tudunk ellene semmit tenni, viszont egy szép történetet hallunk tőle: ő volt az a bizonyos Matt Shaw nevű cyberpunk, aki annyit üzengetett nekünk. Tulajdonképpen idáig dróton rángatott bennünket, hiszen az volt a célja, hogy egy olyan balekot találjon, aki kilitja helyette a többi AI-t és ő átveheti a cyberspace felett a hatalmat. Mivel egész jól végeztük a feladatunkat, hálából nem őt meg bennünket — mindössze bozár a saját agyunkba. Bizonyára jól tognak szórakozni... Altalában mindenki itt szokott a resetgomb lelé nyútni, mert itt nem lehet semmit sem csinálni. Az öltöröknk viszont szép lassan ollogy... Hát! Istennok, mert Chín ekkor kicikstartolja az agyunkat a nálunk lévő apró lejében. Még szerencse, hogy átpakoltuk a PAX-számlára a pénzünket, mert most ismét leszedhetünk róla pár ezret. Várjuk meg, amíg az öltöröknk visszamegy 2.000-ro és javítsuk DEBUG-gal a "fáradt" programokat. Irány meglát a cyberspace — már megint itt van Neuromancer. Csodálkozik, hogy mit keresünk már megint itt... Válaszképpen adjunk egy gombóc Kuang Eleven-t neki, majd a LOGIC skillchip-et használjuk (ez a gyenge pontja). Ez elég jól tesz neki, mert látványos haldoklásba kezd. a szövegének a második sorában néhány BASIC-hibaüzenetet emlogot — aztán exitál. Még megnézhajuk magunkat és elolvashatunk néhány sort arról, hogy milyen jó gyerekek voltunk...

Thanks to BRIGHT Software, Ajka (useful tip) and some members of Chromance (soluton, map, szóval tokkal-vonóval). (Mindenki ért angolul? — CoVboy)

C64 felhasználói programok

Double Hack'em

2NC version

D - directory (teknősláp illetve liszt-kukac készítő erőgép aktiválása)

C - lemez másolás

F - 2. drive szám megerősítése

R - Éredeli RE-BOOT

F1 - Forrás 8 vagy 9#, cél 8 vagy 9#

F5/F6 - kezdő track 01

F7/F8 - befejező track 35

Parancs választás? (CRSR villog)

Jó másolgalási!

DUPLICATOR

Főmenü:

F1 - File másolása

F3 - Lemez lista

F5 - lemez parancsok

F6 - sláfusz

F7 - öngyilkosság (én is csodálkoz-
tam, hogy egy msoló prg-be hogyan
kerül be ez a szó, de amikor meg-
nyomtam a gombot...! — P.W.S.)
(gyk.: Kilépés!)

F1: File másolása

File-ok közötti választás: 'CRSR'

Vissza a lista elejére: 'C'

Vissza a főmenübe: 'A'

Másolandó file kiválasztása: 'B'

Másolás: 'RETURN'

A lista fölött a következők találhatók:

ORDER (file sorszama)

NAME (file neve)

TYPE (file típusa)

BLOCKS (file block-jainak száma)

File Master V1.0

Főmenü:

'F1/F2' - forrás/cél meghajtó 8/8 (vagy
9/8, vagy 9/9, vagy 8/9)

'F3/F4' - DISK parancs küldés

'F5/F6' - DIRECTORY megmutatása

'F7' - másolás kezdése

'M' - Több másolat készítése IGEN/
NEM (Y/N)

'S' - FILE-ok elválasztott elmentése
igen/nem (Y/N)

'I' - Ne vegye figyelembe a lemez hi-
báját

igen (tehát nem fogja figyelembe
venni)/Nem (tehát figyelembe fog-
ja venni) (Y/N)

'B' - Block mentés (8, 9 vagy 10)

F7: A drive-ban lévő lemez directory-
ját betölti. A másolandó file-ok
között a 'CRSR' gombokkal mo-
zoghatsz. 'RETURN'-nel kivá-
lasztás. 'CLR' - a lista elejére áll a
választó nyíl. 'HOME' - új lista föl-
tése. 'SPACE' - másolás megke-
zdése.

FLI CONVERTER V2.0

Parancsok:

'H' - segítség

'I' - töltés

'@' - átalakítás (FLI kép)

'T' - mentés

'\$' - DIRECTORY (HGO dekóder)

'S' - kép megnézése

'X' - kilépés

KAWASAKI-RYTHM ROCKER

(négyütemű zenegép!)

Töltéskor vakító zölden bevág a
készítő üzenete, majd a főmenü és a
billentyűzet (a synthé-él) táru-
lunk elél

A billentyűk fölött a grafika (ami néha
a leglátványosabb az egész
programban), és egy fontos
utasítás tanács (Press return for help)
jelenik meg. A billentyűk alatt főmenü
található:

'<—' - Play (készített aláfestő zene
lejátszása, ill. a felvett zenének le-
játszása)

'CRSR' - tempo (aláfestő- és a fel-
vett zene gyorsítása/lassítása.
Gyorsítás - CRSR balra/jobbra,
lassítás - CRSR fel/le)

'F3' - DUBI 1-2 (kísérő dob kiválasz-
tása)

'F1' - BASS 1-4 (basszus kiválasztá-
sa)

'=' - RECORD (zene felvétele)

'C' - Stop (hogya mit jelent? Azt meg
lehet kérdezni attól, akinek van
jogosítványa, de az angol-magyar
szótár azt írja: 1. ige, 1. megállít,
elállít, végeztet, 2. bedug (-aszol),
betöm, elzár, 3. (meg)áll, vhol tar-
tózódik, marad, 4. megszűnik II.
fn, 1. megállás, 2. megálló (-hely).

'F5' - DUB OFF (aláfestő, zavaró dol-
gok kikapcsolása)

'F7' - MODE (a billentyűzeten
megjelenő hangok kikapcsolása, a
billentyűzet kikapcsolása,
eltüntetése, vissza a normál álla-
potba).

Ha megnyomjuk a 'Return'-t, egy
pótfőmenü-t láthatunk:

GRAFIKAI PARANCSONK ÖSSZE- FOGLALÁSA

'Z' - vonal megállítása

'I' - grafika szélesítése

'D' - rajzolás gyorsítása

'M' - ha kész a rajz, akkor balról mo-
zog M után

'G' - grafikus mód 1.

'V' - szín eltelt 1.

'B' - szín effekt 2. ('Z'-t nyomni elsőre.)

'A' - grafika újból rajzolása ('N'-t nyom-
ni elsőre)

'X' - rajzolás megkezdése

'C' - színek beállítása

'F' - méret beállítása

'N' - scroll megállítása

'H' - grafikus mód 2.

'Control/return' - grafika a zenére

ZENEI PARANCSONK ÖSSZEFOG- LALÁSA

'CRSR' - Temp (lásd főmenü)

'SPACE' - pitch bend (a leüfölt hang
megnyújtása)

'F1' - Bass line (lásd főmenü)

'F5' - Dub moder off (lásd főmenü)

'=' - start record (lásd főmenü)

'J' - szintetizátor bontás
 'L' - gördülési arány
 '.' - basszus bontás
 'C=' - lásd főmenü
 'SHIFT' - Hand vibráltatása és meg-
 nyújtása
 'RUN/STOP' - Basszus filter
 'F3' - Lásd főmenü
 'F7' - lásd főmenü
 '<—' - lásd főmenü
 'K' - presei
 '.' - disk commands
 '.' - basszus/dob választás
 'S' - vissza a főmenübe!

Ha a '.'-ot nyomjuk meg, megkér a gép, hogy az INSERT DISK-et rakjuk be (hehe), illetve megkérdezi, hogy: akarod-e folytatni? Y/N.

Ha 'A', akkor a **LEMEZ PARANCSSOK** menü íródik ki:

'F1' - általános lemez parancsok: formattálás, átnevezés, törlés, validálás, másolás és inicializálás.
 'F3' - mentés felvétele: synth mentése, basszus és ütés felvétele a jelenlegi memóriában.
 'F5' - lemez directory: sörívő rekordek neveinek kilistázása (érdekes módon CoVboy neve nem szerepelt a listán).
 'F7' - töltés felvétele: metronome (ez mit jelent ungarn-ul?) töltése, dal vagy a következő file.
 'Return' - vissza a pót-főmenübe.

F1 - általános lemez parancsok
 'Control' - vissza a "lemez parancsok" menübe.
 Üsd be a parancsot & nyomj return-t.
 Melyik parancsot választod:
 Formattálás - N: disk név, id
 Törlés - S: file név
 Átnevezés - R: új név = régi név
 Másolás - C: új file = régi file
 Inicializálás - U
 Validálás - V

F3 - mentés mód
 'Control' - Exit
 Üsd be a file nevet & nyomj return-t.

F5 - Directory
 'Return' - Exit

F7 - Töltés mód
 'control' - Exit
 Üsd be a file nevet és nyomj return-t.

LOGO CONVERTER V4.1+

Parancsok:

'H' - segítség
 'I' - töltés
 '@' - átalakítás kép logo-hoz
 'L' - mentés
 'f' - meglordítás
 '\$' - directory (a "fehérház" tervrajza)
 'S' - kép megnézése
 'L' - logo megnézése
 '#' - szabad karakterek
 'X' - kilépés

A logo-megnézés módban:

'1/2/3' - a szín változtatáshoz
 '<—' - sprite kapcsolása ki (off) / be (on)
 '^' - sprite pozíció választása
 'RUN/STOP' - vissza a főmenübe
 Jó szórakozást!

MUSIC ASSEMBLER

1. PRESET EDITOR

'<—' - billentyűzel belépés/elhagyás.
 'Stop' - lejátszás megállítás/újraindítás
 'SPACE' - belépés a TRACK EDITOR-ba
 'CLR/HOME' - törlés

2 TRACK EDITOR

'STOP' - megállítás
 '^' - nyomindítás
 'CLR' - track törlés

'HOME' - vissza a start-ra.
 'INST' - insert lépés
 'DEL' - lépés törlés
 '+/-' - edit 1/2/3

Nyomj shift-et és:
 'D' - disk menü
 'S' - swap track-ok

3. SEQUENCE EDIT

'CLR' - seq törlés
 'HOME' - vissza a start-ra
 'F1-8' - erősség állítás
 'INST' - insert lépés
 'DEL' - lépés törlés

Nyomj shift-et és W/R
 'W' - írása a másoló buffer-nak
 'R' - olvasása

Struktúra adat beírása:

No! LN X1 X2
 Not - hang
 LN - hosszúság
 X1 - szűrő freq és effekt
 X2 - hosszúsági effekt

4. DISK MENU

A lemez directory-t mindig lehet látni
 'F3' - pulzálás csúsztatása: ki (off) / be (on)
 'F5' - pulzálás vibrálása: ki (off) / be (on)
 'F7' - vibrálás: ki (off) / be (on)
 '<—' - mód: editor/billentyűzet

Billentyűzet módban:

'F1' - oktáv: max 6
 'F3' - szűrő
 'F5' - nincs szűrő
 'F7' - frekvencia beállítása

Szerkesszen mindenki jó zenét!!!

Peter W. Smith

MUSIC WIZARD V2.0a

'F1' - vissza a lejátszásban
 'F3' - paraméterek installálása
 'F5' - directory (földgömbkészítő program)

'F7' - zak töltése
 'F2' - segítség

'Control+':

'C/C' - csatorna: ki (off) / on (be)
 'M/M' - zene: ki (off) / on (be)
 '-/-' - gyors lejátszás: ki (off) / on (be)
 '1/1' - csatorna 1: ki/be
 '2/2' - csatorna 2: ki/be
 '3/3' - csatorna 3: ki/be
 'P' - zene újraindítása
 'DEL' - init maxraster value
 'CRSR kulcsok' - CRSR mozgatása
 'HOME' - CRSR mozgatása a helyére
 'CONTROL' - CRSR mozgatása rd sarakba
 'CONTROL +/+ - INC oldal lassú/gyors
 'CONTROL -/- - DEL oldal lassú/gyors (directory)
 'CONTROL' - TARTO directory
 'RUN/STOP' - lista vége

RTC SUPERCOPY (versin via n.d.s.k.)

Főmenü:

- '1' - lemez lista
- '2' - lemez formázás
- '3' - lemez segítség
- '4' - file-ok másolása
- '5' - file-ok törlése
- '6' - file átnevezése
- '7' - drive erősség ellenőrzés
- '8' - drive egység szám változtatás
- '9' - forrás/cél változtatása
- '0' - kilépés

Ha 1: Forrás (S) vagy cél (D): S/D
Minta? :
SPACE - lapozás ill. vissza a főmenübe

Ha 2: Forrás (S) vagy cél (D)? S/D
Lemez neve: (max. 16 kar.)
Lemez ideje: (max. 2 kar.)

Ha 3: Teljes lemez (E) vagy kiosztott block-ok (A)? A/E
Rakd be a Forrás lemezt a drive-ba.
SPACE.
→ Rakd be a cél lemezt. SPACE

Ha 4: Minta? :
Kérdés? :y/n
Rakd be a forrás lemezt. SPACE
→ Kiválasztani a másolandó file-okat (Y/N)
→ Rakd be a cél lemezt

Ha 5: Forrás (S) vagy Cél (D)? S/D
File neve:

Ha 6: Forrás (S) vagy Cél (D)? S/D
File régi neve:
File új neve:
Ha 7: Forrás (S) vagy Cél (D)? S/D
Lemez felesleges helye a drive-ban(?). Space
→ Erősség (RPM) → átlag: → Space.

Ha 8: Régi egység szám: 8 vagy 9.
Új egység szám: 8 vagy 9 (ellentét a régi egység számnak). SPACE.

Ha 9: Forrás egység szám: 8/9
Cél egység szám: 8/9

Ha 0: Biztos vagy benne, igen/nem (Y/N)

SECOND AID

Return-ra főmenü:

- '1' - directory megmutatása (Batman leleplezi magát)
- '2' - biztos file-ok
- '3' - szabad file-ok
- '4' - file-ok átnevezése
- '5' - file-ok törlése
- '6' - lemez validatálása
- '7' - rövid directory (Batman-t össze-asztalták)
- '8' - lemez név és id változtatás
- '9' - új lemez formattálása
- 'a' - katalógus
- 'b' - kilépés a prg-ból

Ha 1: Rakd be a lemezt. SPACE - DIR olvasása

Ha 2: Törlés: igen/nem (Y/N)

Ha 3: Törlés: igen/nem (Y/N)

Ha 4. Átnevezett file:

Új név:

Ha 5: Törlés: igen/nem (Y/N)

Törlendő file:

Biztos??? Igen/nem

(Y/N)

Ha 6: 6-os megnyomása után kezdődik a validatálás.

Ha 7: Rakd be a megfelelő lemezt.
SPACE: Dir olvasása

1 - ábécé sorrendben

2 - kézi irányítással

3 - dir írása vissza a lemezre

4 - vissza a főmenübe

Ha 8: Rakd be a lemezt. SPACE

Régi lemez név:

(max. 16 kar) & ID: (max 2. kar)

Új lemez név, ID?

Ha 9: Üsd be a lemez nevét, ID-jét?

- 'F1' - mindig vissza ebbe a menübe
- 'F3' - másik rövid DISK-directory-ba
- 'F5' - új katalógjegyzék lementése
- 'F7' - vissza a főmenübe
- 'SPACE' - lista oldal folytatása szintén a lista elejére
- 'RETURN' - lista előző oldala
- 'CRSR' - fordított lista mozgatása (?)
- 'F2' - fordított file-név töltése a katalógjegyzékbe
- b: ENDE!

SUPER FAST DISKCOPIER

- 'F1' - hiba ellenőrzés
- 'F2' - Multi másoló ki/02
- 'F3' - lemez másoló
- 'F4' - Track-ok 40/35
- 'F5' - DOS parancs

'F6' - hiba rotry 05-15

'F7' - Directory

'F8' - Verify írás: ki (off) / be (on)

Jó másolatást!

TURBO COPY V1.0

Főmenü:

- 'F1' - floppy parancs küldés
- 'F2' - disk státusz (gyk: 'F1'+shift)
- 'F3' - directory (a gép kiszámolja az orrunk előtt a Föld átmérőjét, körületét, területét...)
- 'F5' - lemez másolás
- 'F7' - file másolás

TURBO COPY V2.0

Figyelem:

- A max prg hosszúság = 186 block (amit a prg másolni tud!).
- A kezdőcímek mindig \$0801.
- Ez a jobb verzió!!!

1 - directory

2 - File-ok másolása

forrás lemez betöltése - file-ok kiválasztása, másolni: Y.

nem másolni: N.

Ha a listában egyszer is nyomtunk "Y"-t akkor

1 - lemez másoló prg

2 - kazettára másoló prg.

P.W.Smith

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest
175-10-24

Direkt telefon:
(06-20) 348-246

XT/AT tápegység
javítás és

VIDEO
szervizelés is!

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Joystick lekérdezése

Egy másik fontos dolog, főleg játékprogramok írásakor a joystick lekérdezése. Ez a \$DFF00C tárcimen keresztül történik. Számunkra ennek a címnek a 0-ás, 1-es, 8-as és 9-es bitje érdekes. A joystick négy iránya ugyanis ezzel a négy bittel van leírva. A bitek kombinációl a következők lehetnek:

BIT #1 = 1: joystick jobbra
BIT #9 = 1: joystick balra
BIT #1 EOR BIT #0 = 1: joystick hátra
BIT #9 EOR BIT #8 = 1: joystick előre

A 'lüz' gomb állapotát egy másik tárcim, a \$BFE001 7. bitje jelzi. Ha ez a bit magasra van állítva, akkor a 'lüz' gomb le van nyomva, egyébként fel van engedve.

A következő program ennek a lekérdezésnek a gyakorlati megvalósítása. Ezt is szubrutinként kell meghívni, visszatéréskor pedig a D0-ás regiszter bitjein keresztül megkapjuk a joystick irányát és a 'lüz' gomb állapotát. Az iránynak megfelelő bit magasra állítódik. A bitek jelentése:

bit #0: előre bit #1: hátra
bit #2: balra bit #3: jobbra
bit #4: 'lüz'

Ennek megfelelően, például ha előrenyomjuk a joysticket, akkor a 0-ás bit 1-re fog állítódni. Ha jobbra átlósan előre, akkor a 0-ás és 3-as bit állítódik egyre.

```
;-----  
; JOYSTICK #1 LEKÉRDEZÉS  
;-----
```

```
JOY1: MOVE.B $DFF00C,D3  
MOVE.B $DFF00C,D1  
AND.L #1,03  
AND.L #2,D1  
ASL.B #1,D3  
EOR.B D3,D1  
BEQ.S JO10  
BSET #1,D0
```

```
JO10: MOVE.B $0FF00D,03  
MOVE.B $DFF00D,D1  
AND.L #1,D3  
AND.L #2,D1  
ASL.B #1,D3  
EOR.B D3,D1  
BEQ.S JO20  
BSET #0,00
```

```
JO20: MOVE.B $0FF00C,D3  
AND.L #2,03  
BEQ.L JO30  
BSET #3,D0
```

```
JO30: MOVE.B $DFF00D,D3  
AND.L #2,D3  
BEQ.L JO40  
BSET #2,D0
```

```
JO40: BTST #507,$BFE001  
BEQ.S JO50  
BSET #4,D0
```

```
JO50: RTS
```

;-----

Sprite-ok Amigán

Mielőtt nyakig ugranánk a sprite-okba először is tisztázzuk, hogy mit is nevezünk Amigán sprite-nak. A sprite-ok olyan objektumok, amelyek 16 pixel szélesek és tetszőleges magasságúak lehetnek. Egyenként 4 vagy 16 szín használható bennük. A sprite-okat a képernyőtől teljesen függetlenül lehet mozgatni, akár le is fedhetik egymást és ilyenkor lekérdezzelődik az, hogy ütköztek-e egymással vagy akár a háttér egy meghatározott pontjával.

Minden sprite-hoz egy adatblokk tartozik. Ebben határozzuk meg a sprite koordinátáit, magasságát, megjelenési módját, alakját.

Tehát itt nem kell közvetlenül megadni a gépnek ezeket a jellemzőket, elegendő annyi, ha a sprite jellemzőit tartalmazó adatblokk címét tudatjuk vele. Az adatblokk lelépítése a következő:

1. word: sprite control word 1
2. word: sprite control word 2
3. word: a sprite-ot leíró 1. longword alsó fele
4. word: a sprite-ot leíró 1. longword felső fele
5. word: a sprite-ot leíró 2. longword alsó fele
6. word: a sprite-ot leíró 2. longword felső fele
- .
- .
- .
- x. word: a sprite-ot leíró n. longword alsó fele
- x+1. word: a sprite-ot leíró n. longword felső fele

Az adatblokkban, mint ahogy a neve is jelzi, az első két word határozza meg a sprite x és y koordinátáját, a magasságát és a megjelenítési módot. A két longword bitjeinek a jelentése a következő:

1. word: 0-7 bitek + az x koordináta (felső 8 bit)
8-15 bitek + kezdő y koordináta (alsó 8 bit)
2. word: 0. bit + az x koordináta 0. bitje
1. bit + a sprite alsó y koordinátájának 8. bitje
2. bit + a kezdő y koordináta 8. bitje
3-6 bit + nem használt bitek
7. bit + 16 színű üzemmód ki/be
8-15 bit + a sprite alsó y koordinátájának alsó 8 bitje.

Normál képnél 8, overscan-es képnél 4 sprite használható a képernyőn egyszerre. Ez azért van így, mert overscan-es képnél a video IC-nek több időre van szüksége a kép megjelenítéséhez, ezért kevesebb idő jut a sprite-oknak. A sprite-ok koordinátái (az x és az y is) 0 és 511 közötti értékek lehet. A bal felső sarkuk akkor látható a képernyőn, ha $18 < x < 338$ és $56 < y < 346$. A sprite egy pixelje egy normál LORES (320x256) kép egy pixeljének felel meg. Ezért HIREs (640x512) felbontású képen csak két pixelenként lehet mozgatni őket.

A következő lépés a sprite magasságának a meghatározása. Ehhez meg kell adni azt a koordinátát, ahol a gép elkezd kiírni a sprite-ot, majd meg kell adni azt, hogy hol lejezzon be. Erre használjuk a kezdő és az alsó y koordinátákat.

Ha megadtuk a két word-ben az összes leíró adatot, akkor következnek a sprite alakját meghatározó longword-ök. (Ezeknek a felépítéséről később részletesen is szólunk.) Itt vigyázni kell arra, hogy ezekből pontosan annyi legyen, amennyi a sprite magassága (alsó y koordináta mínusz kezdő y koordináta). Mindennek a végén kezdődik előlről az egész. Ha itt kezdő y koordinátának kisebb értéket adunk meg, mint a jelenlegi y pozíció, akkor a sprite kiírása erre a raszterkörre befejeződik. Ha nem, akkor egy új sprite rajzolódik ki a megadott koordinátától kezdődően, így lehet egyszerűen multiplexelni a sprite-okat. Ez azt jelenti, hogy a képernyőn sokkal több sprite látható, mint 8 és ezek összevissza mozognak. Egyetlen megkötés, hogy soha nem kerülhet egymás mellé nyolcnál több (ez következik az előzőekből).

A sprite alakjának és színeinek meghatározása hasonlóan történik a képernyő alakjának és színének meghatározásához. Az alakot meghatározó longword-öt két word-re bontjuk. Ebben a két word-ben az összerakott bitek adják meg annak a színregiszternek a számát, ahonnan a sprite ehhez a pixelhez a színt veszi.

```

bit: 7 6 5 4 3 2 1 0
1. word  x x x x x x x x
         [ ] [ ] [ ] [ ]
2. word  x x x x x x x x

```

Két bittel 4 különböző színregisztert tudunk leírni. Mivel a 0-ás érték a hátlérszint jelenti, maradt tehát 3 lehetőség. Ehhez a háromhoz a 17, 18 és 19-es színregiszter tartozik. Ez tehát azt jelenti, hogy a sprite-ok színe és a háttér színe közt átfedés van, amire a programok írásakor figyelni kell.

Lehetőség van arra is, hogy egy sprite-ban 16 színt használjunk. Ilyenkor azonban feleannyi sprite-ot használhatunk. Ez azért van, mert ilyenkor a sprite-ok párokba rendeződnek és az alakot leíró word-ök megfelelő bitjei jelölik ki a 16 (17-31-es színregiszterek) lehetséges színregiszter közül az egyiket. Itt tehát még nagyobb átfedés van a kép és a sprite-ok színei közt. A sprite-párok a következők:

0-ás és 1-es

2-es és 3-as

4-es és 5-ös

6-os és 7-es sprite-ok kapcsolódnak össze.

Az előbbiek gyakorlati megvalósítása: készítsünk két sprite-ot. Mindkettőnek legyen ugyanakkora a mérete, és rakjuk őket ugyanarra a helyre a képernyőn. Állítsuk 1-re a második sprite-ban a 16 színű üzemmódot bekapcsoló bitet. Ekkor a kívánt helyen megjelenik a 16 színű sprite.

Amikor már felépítettük a sprite-ot leíró adatblokkot és elhelyeztük valahol a memóriában, akkor tudatnunk kell a géppel, hogy mindez hol található (a egy sprite-ot nem akarunk megjeleníteni, adjunk meg nullát ennek a címnek). Ezeket a címeket a \$dff120 + \$dff13e regiszterek. Ugyanolyan tulajdonságúak, mint a képernyő helyét meghatározó regiszterek, tehát minden képernyőfrissítéskor inicializálni kell őket. Ezért célszerű a beírást a copper-re bízni, valahogy így:

```

dc.l
$01200000, $01220000, $01240000, $01260000
dc.l
$01280000, $012a0000, $012c0000, $012e0000
dc.l
$01300000, $01320000, $01340000, $01360000
dc.l
$01380000, $013a0000, $013c0000, $013e0000

```

A példában az első sprite a \$040000-ás címen, a második a \$050000-on helyezkedik el. A többi ki van kapcsolva.

Amígán jó példa a sprite-ok használatára az + Intro-ban és demókban gyakran használt + csillagmozgás. Ez általában a háttérben történik, miközben az előtérben más események zajlanak. Ebből következik, hogy a csillagoknak nem szabad zavarniuk a képernyő többi részét.

A csillagokat egy sprite-tal hoztuk létre úgy, hogy minden sorban külön x koordinátát adtunk meg neki. A sprite alakja egy egy pixel széles pont. A színe minden sorban úgy van megválasztva, hogy a gyorsabban mozgó pont világosabb színű. A program egyik részével változtattuk az x koordinátájukat, az egyikét gyorsabban, a másikat lassabban.

```

;-----
;                               CSILLAGMOZGÁS
;-----
      ORG      $050000
      LOAD     $050000
;-----
S:    MOVE.W   #$7FFF,$DFF09A      ; irq letiltás
      MOVE.W   #$7FFF,$DFF09C      ; irq kérés törlése
      OR.B     #$88,$BFD100        ; drive motor ki
      AND.B    #$F7,$BFD100
      MOVE.L   $6C,OLDIRQ          ; régi irq elmentése
      MOVE.L   #IRQ,$6C           ; új irq címe
      MOVE.L   #COPPER,$DFF084    ; copperlista címe
      CLR.W    $DFF08A            ; copperlista indítása
      MOVE.W   #$87F0,$DFF096     ; DMA csatornák engedélyezése
      MOVE.W   #$C018,$DFF09A     ; irq engedélyezés
      MOVE.W   #$7FFF,$DFF09C
;
L10:   BTST     #$06,$BFE001      ; egér bal gomb lekérdezése
      BNE.S    L10
;
      MOVE.L   OLDIRQ,$6C         ; régi irq visszairása
      MOVE.W   #$E02C,$DFF09A
      MOVE.W   #$7FFF,$DFF09C
      CLR.W    $DFF088            ; régi copperlista indítása
      RTS
;
OLDIRQ: DC.L    0
;-----
IRO:   MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(A7)
      BSR     STAR                ; csillagmozgató rutin
      MOVEM.L (A7)+,D0-D7/A0-A6
      MOVE.W   #$0010,$DFF09C
      RTE
;-----
COPPER: DC.L    $01000000
      DC.L    $008e2c81,$009029e1,$00920020,$009400d4
      DC.L    $00E00007,$00E20000      ; képernyő címe
      DC.L    $01200005,$01221000,$01240000,$01260000 ; sprite mutatók
      DC.L    $01280000,$012a0000,$012c0000,$012e0000 ; 1-es sprite
$050000-on
      DC.L    $01300000,$01320000,$01340000,$01360000 ; többi sprite ki
van
      DC.L    $01380000,$013a0000,$013c0000,$013e0000 ; kapcsolva
      dc.w    $0180,$0000,$0182,$00bb,$0184,$0000,$0186,$0000
      dc.w    $0188,$0a55,$018a,$0a33,$018c,$0a22,$018e,$0a00
      dc.w    $0190,$0fff,$0192,$0000,$0194,$0000,$0196,$0000
      dc.w    $0198,$0000,$019a,$0fff,$019c,$0000,$019e,$0000

```

```
dc.w    $01a0,$0000,$01a2,$0666,$01a4,$0999,$01a6,$0eee
dc.w    $01a8,$0400,$01aa,$0500,$01ac,$0510,$01ae,$0610
dc.w    $01b0,$0720,$01b2,$0830,$01b4,$0830,$01b6,$0940
dc.w    $01b8,$0a50,$01ba,$0a60,$01bc,$0b70,$01be,$0c80
```

```
DC.L    $01001200
DC.L    $009C8010      ;irq kérés
DC.L    $FFFFFFFFE
```

```
;-----
;                               Csillagmozgató rutin
;-----
```

```
STAR:   LEA      SPR1+1,A0          ; sprite-ok x koordinátájának címe
        LEA      SPR2+1,A1
        LEA      SPR3+1,A2
        MOVEQ    #0,D0
        MOVE.L   #SPR1+1153,D0      ; sprite adatblokk vége
```

```
STA10:  ADDQ.B   #1,(A0)
        ADDQ.B   #2,(A1)
        ADDQ.B   #3,(A2)
```

```
ADD.L   #$18,A0          ; következő sprite x koordinátájának
ADD.L   #$18,A1          ; címe
ADD.L   #$18,A2
```

```
CMP.L   D0,A0            ; összes sprite megvolt ?
BNE.S   STA10            ; nem
RTS
```

```
;
        ORG      $51000
        LOAD     $51000
```

```
;
SPR1:   dc.l     $2ABB2B00,$80000000      ; sprite blokk
SPR2:   dc.l     $2CF22D00,$00008000
SPR3:   dc.l     $2EC12F00,$80008000,$306B3100,$80000000
        dc.l     $32083300,$00008000,$341C3500,$80008000
        dc.l     $36443700,$80000000,$38603900,$00008000
        dc.l     $3A553B00,$80008000,$3C473D00,$80000000
        dc.l     $3E713F00,$00008000,$40654100,$80008000
        dc.l     $428A4300,$80000000,$44CC4500,$00008000
        dc.l     $46CF4700,$80008000,$48C14900,$80000000
        dc.l     $4A424B00,$00008000,$4C434D00,$80008000
        dc.l     $4ED74F00,$80000000,$504D5100,$00008000
        dc.l     $52295300,$80008000,$54D85500,$80000000
        dc.l     $56EC5700,$00008000,$58B15900,$80008000
        dc.l     $5A415B00,$80000000,$5C645D00,$00008000
        dc.l     $5E435F00,$80008000,$60CD6100,$80000000
        dc.l     $62C36300,$00008000,$64556500,$80008000
        dc.l     $664D6700,$80000000,$687E6900,$00008000
        dc.l     $6AFB6B00,$80008000,$6CD36D00,$80000000
        dc.l     $6EB66F00,$00008000,$70A27100,$80008000
```


dc.1	\$72407300,\$80000000,\$74A77500,\$00008000
dc.1	\$76787700,\$80008000,\$78C37900,\$80000000
dc.1	\$7A287B00,\$00008000,\$7CF57D00,\$80008000
dc.1	\$7EBD7F00,\$80000000,\$80B48100,\$00008000
dc.1	\$823A8300,\$80008000,\$848F8500,\$80000000
dc.1	\$86668700,\$00008000,\$88C88900,\$80008000
dc.1	\$8AAD8B00,\$80000000,\$8C948D00,\$00008000
dc.1	\$8E598F00,\$80008000,\$90939100,\$80000000
dc.1	\$92109300,\$00008000,\$94999500,\$80008000
dc.1	\$96A39700,\$80000000,\$984D9900,\$00008000
dc.1	\$9AE19B00,\$80008000,\$9C4C9D00,\$80000000
dc.1	\$9E6D9F00,\$00008000,\$A057A100,\$80008000
dc.1	\$A2B5A300,\$80000000,\$A496A500,\$00008000
dc.1	\$A67DA700,\$80008000,\$A8A4A900,\$80000000
dc.1	\$AA67AB00,\$00008000,\$ACA2AD00,\$80008000
dc.1	\$AEB1AF00,\$80000000,\$B054B100,\$00008000
dc.1	\$B2D5B300,\$80008000,\$B45DB500,\$80000000
dc.1	\$B60CB700,\$00008000,\$B8C4B900,\$80008000
dc.1	\$BA7EBB00,\$80000000,\$BC64BD00,\$00008000
dc.1	\$BEA8BF00,\$80008000,\$C093C100,\$80000000
dc.1	\$C2B3C300,\$00008000,\$C493C500,\$80008000
dc.1	\$C68CC700,\$80000000,\$C82AC900,\$00008000
dc.1	\$CAC3CB00,\$80008000,\$CC79CD00,\$80000000
dc.1	\$CE56CF00,\$00008000,\$D02BD100,\$80008000
dc.1	\$D293D300,\$80000000,\$D4CCD500,\$00008000
dc.1	\$D6AED700,\$80008000,\$D89FD900,\$80000000
dc.1	\$DA7BDB00,\$00008000,\$DCC5DD00,\$80008000
dc.1	\$DE81DF00,\$80000000,\$E056E100,\$00008000
dc.1	\$E223E300,\$80008000,\$E449E500,\$80000000
dc.1	\$E6ACE700,\$00008000,\$E856E900,\$80008000
dc.1	\$EAB1EB00,\$80000000,\$EC2CED00,\$00008000
dc.1	\$EED2EF00,\$80008000,\$F079F100,\$80000000
dc.1	\$F25EF300,\$00008000,\$F443F500,\$80008000
dc.1	\$F65BF700,\$80000000,\$F8B4F900,\$00008000
dc.1	\$FA1EFB00,\$80008000,\$FCD4FD00,\$80000000
dc.1	\$FE7CFF00,\$00008000,\$00600106,\$80008000
dc.1	\$02500306,\$80000000,\$04510506,\$00008000
dc.1	\$06910706,\$80008000,\$08B20906,\$80000000
dc.1	\$0A6F0B06,\$00008000,\$0C5A0D06,\$80008000
dc.1	\$0E960F06,\$80000000,\$10E11106,\$00008000
dc.1	\$12EA1306,\$80008000,\$14A21506,\$80000000
dc.1	\$16781706,\$00008000,\$184C1906,\$80008000
dc.1	\$1A4D1B06,\$80000000,\$1C8B1D06,\$00008000
dc.1	\$1EC51F06,\$80008000,\$20DA2106,\$80000000
dc.1	\$22C62306,\$00008000,\$24942506,\$80008000
dc.1	\$00000000

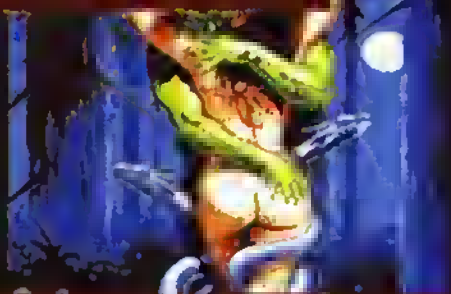
GOOD PIPE



HARDCORE



LOVEROCO



MARBLE FACE



RAW 4.



REWARD



TORSO



THE TRAIN



VISION



DEMOLITION

Attekintés az elmúlt évek
legszínvonalasabb AMIGA
demoiból

AMIGA témában még mindig a csúcson!



ACOMP BUDA Szaküzlet

Budapest,

XII. Királyhágó u.2. 1125

Tel./FAX: 156-6790

